マリオ64キャラにキミの考えた名前を採用

隔週刊

平成8年9月20日発行(隔週金曜日発行) 第12巻第16号(通巻255号) 昭和62年9月7日第3種郵便物認可

ファミマガ64

1996 NO. 6
9月20日号
590YEN

■キャラクタメイキングを新搭載
ドラゴンクエストIII

がんばれゴエモン5

実況Jリーグ パーフェクトストライカー

実況パワフルプロ野球4

麻雀MASTER



■ユーザー待望の新作ついに完成
ウェーブレース64

■持ち運び推奨の攻略ガイド
風来のシレンGB
奥義指南書 別冊付録

■最終コース攻略と独占合同企画
スーパーマリオ64
ファイナル攻略&ネーミングコンテスト

■USAホットライン
クルージンUSA/スターウォーズ

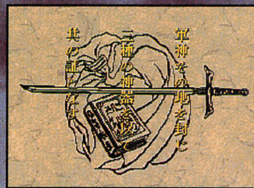
■N64メーカーレポート
レブ・リミット/ワイルドチョッパーズ
栄光のセント・アンドリュース
ワンダープロジェクトJ2
テュロック/ドラえもん
ブレードアンドバレル
デュアルヒーローズ ほか

■コナミN64タイトルお披露目
実況コナミ64
巻頭スクープ

かつて、神が降臨したという東方の地。
そこが、遥かなる旅の序章。







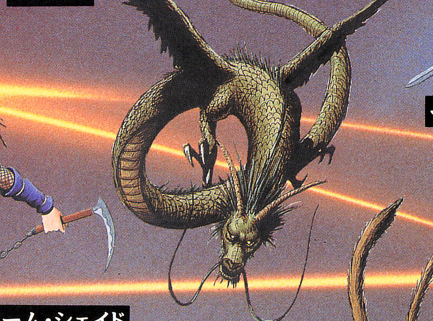


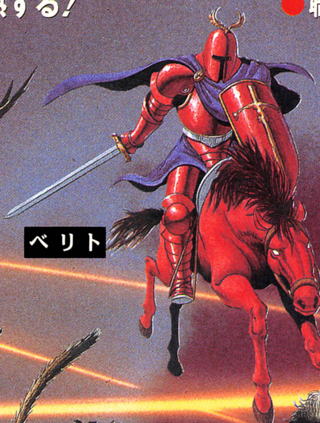


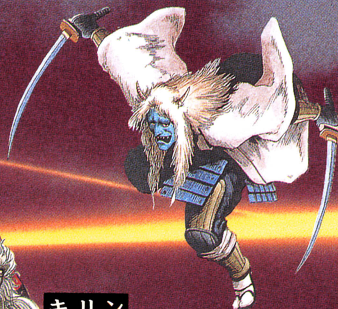




- なんと舞台は東洋！新たなウィザードリィ・ワールドの誕生だ！
- 特徴豊かな3つの塔で、壮大なマルチシナリオが展開！
- 450種2000パターンの、手強いモンスターが行く手を阻む！
- 両手に武器で、戦闘はますます激しく過熱する！
- ビギナー専用、レベル4からのハンデ・スタートあり！
- 『ウィザードリィ・外伝Ⅲ』のキャラを転生可能！
- マニュアルいらずの、オンラインマニュアル採用！
- 職業によって異なる多種多彩な魔法！



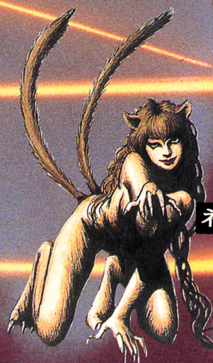




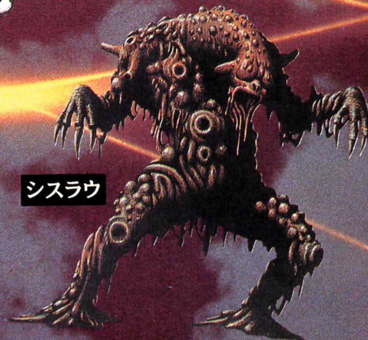












新たなる感動を呼ぶドラマシリーズ、東芝EMIより登場！

『ウィザードリィ・外伝Ⅳ 胎魔の鼓動 ドラマCDスペシャル！』

第1景 運命之邂逅
エンディング・イメージ曲：「to The TRUTH」 歌：W's
絶賛発売中！ TYDY-2075 ¥1,000(税込)

第2景 地底之決闘
エンディング・イメージ曲：「Bless My Stars」 歌：W's
絶賛発売中！ TYDY-2076 ¥1,000(税込)

第3景 快晴之門出
エンディング・イメージ曲：「i did it」 歌：W's
絶賛発売中！ TYDY-2080 ¥1,000(税込)

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



Wizardry®

ウィザードリィ・外伝IV(フォー)

胎魔の鼓動(たいまのこどう)

Throb of the Demon's Heart Copyright © 1996 by Sir-tech Software, Inc.
All right reserved. Wizardry is a registered trademark of Sir-tech Software, Inc.
WIZARDRY is a series of copyrighted programs licensed
to ASCII Corporation by Sir-tech Software, Inc.





殺戮と破壊に満ちた乱世を憂い、
神はかつて、三種の神器を以て魔族を封印し、
世を鎮めたという。
そして、再び乱世の時が巡りし今、
穏やかな日々を取り戻すべく、冒険者たちは、
三種の神器が眠る3つの塔へ向かう…。

●スーパーファミコン用ソフト
9月20日㊎発売
価格：¥8,000(税別)

『ウィザードリィ・外伝IV』の
データ保存に便利な記憶装置。

スーパーファミコン専用バッテリーバックアップメモリー
ターボファイルツイン TURBO FILE TWIN
標準小売価格7,500円(税別)
※単三電池2本使用(別売)



片手でラクラク操作。
新世代コントローラ新登場！

RPG・シミュレーション用片手コントローラ
アスキーグリップ ascii Grip
標準小売価格2,480円(税別)





※ターボファイルツインは 1F マークおよび、S1F マークのついたスーパーファミコン用ソフトのみに対応しています。

©ASCII Corp.

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。



リュウに……
もう一度会いたい。

CAPCOM®

夏に、さくら咲く。

STREET FIGHTER ZERO 2

ストリートファイターZERO2

© CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

あらたなる格闘の原点。新登場!







プレイステーション/セガサターン/スーパーファミコン

PS好評発売中!
標準価格5,800円(税別)

SS '96年9月14日発売予定
標準価格5,800円(税別)

SFC '96年9月下旬発売予定
予定価格7,800円(税別)





※画面はプレイステーション版開発中のものです。





※画面はセガサターン版開発中のものです。

●スーパーコンボの究極進化システム〈オリジナル コンボ システム〉搭載!自分だけのオリジナル戦略を作り勝利を勝ち取れ!
●すべての格闘家がここに集結!プレイヤー総勢18人の壮絶なバトルが繰り広げられる!
●洗練されたゲームシステム!格闘の原点はここに極まる。



株式会社カプコン® 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 通信 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック! http://www.capcom.co.jp/

カプコンは、セレッソ大阪の運営に参画しています。





"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社 ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

 このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび(マーク)は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



1996 9月20日号 No.6

ファミマガ64 CONTENTS

特別付録
◆プレイ前の一読必須！ すべての状況に対応できる完全ガイド&データ集
不思議のダンジョン
風来のシレンGB
月影村の怪物 奥義指南書

N64 44
◆任天堂&ファミマガ64合同企画のコンテストも見逃すな!!
スーパーマリオ64 これで見納め
Final攻略+キャラクタネーミングコンテスト

SFC 63
◆楽しい牧場運営の仕方を伝授
ほのぼの攻略 牧場物語

SFC 67
◆クラスチェンジを一挙公開!!
スーファミターボ SDガンダムジェネレーション
4ソフトユニット攻略

55 FAMIMAGA64 RANKING BOX ファミマガ ランキング ボックス

60 ファミマガジャーナルR

70 読者プレゼント

100 スーファミターボ HEAD LINE ヘッドライン

101 RGBマニアック

114 ハイパー新作シリーズ予報
9月6日〜9月19日版

104 超ウルトラ技
〈金コイン技〉スターオーシャン・オラクルルームへ行く〈銀コイン技〉スーパーマリオ64・ヨッシー登場／パイロットウイングス64・墜落して高得点 ほか

115 超新ロックオン
〈スーパーファミコン〉スーパー人生ゲーム3〈ゲームボーイ〉13色対応 ミニ四駆GB レッツ&ゴー!!(仮称)／13色対応クレヨンしんちゃん(仮称)

122 新作ゲームカレンダー
次号予告、すごいへべれけ カレンダー早耳情報

●ウル技に関する質問は☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633
●広告に関するお問い合わせは☎03-3573-8612までお願いいたします。

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

ゲーム別さくいん

●ニンテンドウ64
ウェーブレース64……22
栄光のセント・アンドリュース(仮称)……36
がんばれゴエモン5……10
実況Jリーグ
　パーフェクトストライカー……16
実況パワフルプロ野球4……14
スーパーマリオ64……44,106,112
デュアルヒーローズ……42
テュロック：ダイナソーハンター……30
ドラえもん(仮称)……34
パイロットウイングス64……109,111
ブレードアンドバレル……43
麻雀MASTER……18
レブ・リミット(仮称)……38
ワイルドチョッパーズ……39
ワンダープロジェクトJ2……40

●スーパーファミコン
アラビアンナイト……109
海のぬし釣り……108,113
エナジーブレイカー……109
ごきんじょ冒険隊……112
実況パワープロレスリング'96……114
シムシティJr.……110
スーパー人生ゲーム3……115
スーパーニチブツマージャン4
　基礎研究篇……117
スーパーボンバーマン4……113
スターオーシャン……104
スプリガン・パワード……110
ダービースタリオン96……111
ドラゴンクエストIII……74
Parlor／Mini3……93
パズル　忍たま乱太郎……111
ファイアーエムブレム　聖戦の系譜……108
ペブルビーチの波濤New……88,114
牧場物語……63
マジカルドロップ2……86
モンスタニア……82
スーファミターボ専用
　SDガンダムジェネレーション
　　アクシズ戦記……67
スーファミターボ専用
　SDガンダムジェネレーション
　　一年戦争記……67
スーファミターボ専用
　SDガンダムジェネレーション
　　グリプス戦記……67
スーファミターボ専用
　ゲゲゲの鬼太郎
　　妖怪ドンジャラ……110
スーファミターボ専用
　SDガンダムジェネレーション
　　ザンスカール戦記……100
スーファミターボ専用
　SDガンダムジェネレーション
　　バビロニア建国戦記……67
スーファミターボ専用
　ぽいぽい忍者ワールド……108

●ゲームボーイ
ストリートレーサー……92
スポーツ・コレクション……119
13色対応　クレヨンしんちゃん(仮称)……116
13色対応　ゲゲゲの鬼太郎(仮称)……120
13色対応　原人コレクション……116
13色対応　スーパーチャイニーズランド
　1・2・3'……90,114
13色対応　不思議のダンジョン
　風来のシレンGB
　-月影村の怪物-……特別付録
13色対応　ミニ四駆GB
　レッツ&ゴー！（仮称）……118
13色対応　名探偵コナン(仮称)……120
13色対応　モグラ〜ニャ……112

スペック表のみかた

- 対応ハード名を略称で表記。SFCはスーパーファミコン、GBはゲームボーイ、VBはバーチャルボーイ、N64はニンテンドウ64の略です。
- ゲームのジャンルを上段に、容量を下段に表記。
- バックアップの有無と方式を表記。（ ）内の数字はバックアップファイル数です。
- 対戦、協力など複数同時プレイ人数（最大）を表記。
- 使用可能な周辺機器を表記。

●表紙デザイン／保坂一彦●表紙イラスト／がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府の踊り～ ©KONAMI

ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、スーパーゲームボーイは任天堂の登録商標です。ニンテンドウ64、バーチャルボーイは任天堂の商標です。
©徳間書店インターメディア 1996 ※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。本誌にはライセンス供与によりNintendoの登録商標・著作権所有物を掲載しています ©1996Nintendo。記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権物が存在する場合は「・」で区分しています。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。
本誌記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフト等の価格は特にことわりのない場合、税別で表記してあります。

N64 **9**
◆N64メーカー特集第1弾を敢行！ 表紙も宜しくコナミ発N64の画面一挙4タイトルを公開だ!!
実況コナミ64
がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府の踊り～／実況パワフルプロ野球4／実況Jリーグ パーフェクトストライカー／麻雀MASTER

N64 **30**
◆続々と公開されるN64の画面。最新画面をメーカーコメント付きで一挙8タイトルを紹介しちゃいます
N64メーカーレポート
テュロック／ドラえもん（仮称）／栄光のセント・アンドリュース（仮称）／レブ・リミット（仮称）／ワイルドチョッパーズ／ワンダープロジェクトJ2／デュアルヒーローズ／ブレードアンドバレル

N64 **22**
◆楽しさ先取りまるごと掲載!! 正しいジェットスキーの乗り方教えます
ウェーブレース64

SFC **74**
◆『VI』のシステム・グラフィックを進化させたおNEWな『III』には、新たにプロローグが導入されたのだ！
スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

SFC **82**
◆ターン制のバトルに注目！
モンスタニア

SFC **86**
◆吸って（?）ぶつけて（?）消すパズル第2弾
マジカルドロップ2

SFC **88**
◆全国大会の告知も見逃すな！
ペブルビーチの波濤New

GB **90**
◆『3』がリニューアルされて1本で3.5倍お得!!
スーパーチャイニーズランド1・2・3'

GB **92**
◆何でもありありなチキチキレースゲーム
ストリートレーサー

SFC **93**
◆今回は豊丸の最新機種でフィーバー！
Parlor! Mini 3

96
◆ライセンス契約による正確な情報をお届け。ちょっぴりヘンな日本語もアメリカンな匂いがするよね
USAホットライン FROM NINTENDO POWER フロム ニンテンドー パワー

〈発売〉株式会社徳間書店 〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人／山森尚 ●編集人／山本直人 ●編集長／高島寿洋 ●編集委員／村田憲生・山田政彦 〈編集〉●スタッフ／〔東京〕石原郁与・木村輝彦・五野上良法・藤岡浩〔仙台〕大石美智子●アシスタント／〔東京〕井上和則・大川和人・加藤則康・亀多るり子・鹿沼広美・木村優子・佐藤健・種市真澄・中谷至・松村浩次・吉田英央 〔仙台〕合澤秀一・井上淳・梅木克也・佐藤浩崇・畠山薫・平野哲矢 〈営業〉●部長／遠藤剛 ●サブマネージャー／金山泰久・伴勝 ●スタッフ／大内隆・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・筒井亨平・富井好史・長倉明・吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱 〈NCC〉●マネージャー／和田秀実 ●スタッフ／牛澤千典・大平典子・金子昭子・工藤一樹・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美 〔仙台〕鈴木享子 〈デザイン〉●AD／片野厚子 ●アシスタント／〔仙台〕梅内幸子・佐久間弘子 〈協力〉●校閲／笠原紀彦 ●写真／守屋貴章 ●編集／高島一仁・ハイサイド（金プロ）・相崎勝保 ●デザイン／今村奈緒美・太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブプレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・竹田祐香・中村由紀子・松尾康男・有限会社ラッキームーン ●フィニッシュデザイン／株式会社創文新社・株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社トッパンアドメディア・有限会社湯目写植工芸 ●印刷／凸版印刷株式会社

「スーパーファミコン ドラゴンクエストIII」ついに新登場。

DRAGON QUEST III



ドラゴンクエストIII　そして伝説へ・・・









名作「ドラゴンクエストIII」が最新システムを搭載して
スーパーファミコンに新登場。
質感あふれるグラフィックと、時の流れによってアレンジされたBGM、
まさに生きた動きを見せるモンスター、そして様々な性格の仲間たち
その全てが、あなたを大冒険へと誘います…

スタッフ シナリオ・ゲームデザイン/堀井雄二　キャラクターデザイン/鳥山　明　音楽/すぎやまこういち　プログラム/山名　学　企画制作/エニックス

●ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブただいま会員募集中くわしくは☎03-5352-6488までお問い合わせください。●

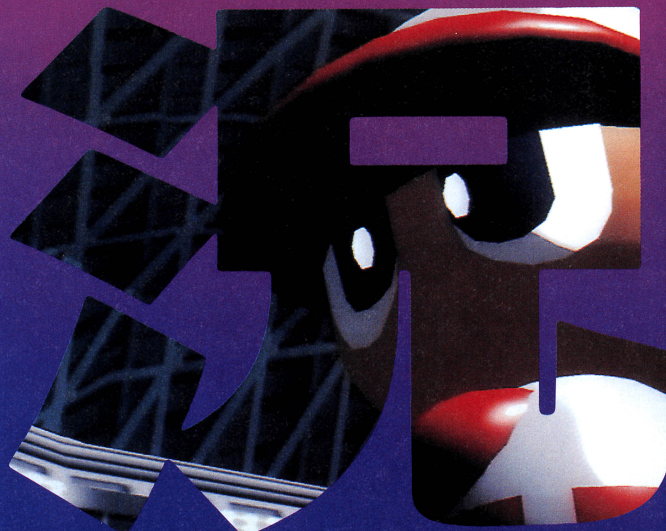
株式会社 エニックス ENIX　新住所:〒151東京都渋谷区代々木4-31-8 ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-5352-6466 ※電話番号は正確にお願いいたします。

巻頭スクープ

N64ラインナップついに封切り

コナミ64 実況







全国のコナミファンの皆様、長らくお待たせしました!! ただいまより、コナミのN64タイトル4本を一挙公開いたします。まだまだ開発途中ではありますが、見応えは十分。さらに、東京ゲームショウ'96のコナミブースで上映された「コナミシアター」も誌上公開。どうぞお見逃しなく!!



フルポリゴンのゴエモンにメロメロ

がんばれゴエモン5 ネオ桃山幕府の踊り

発売日未定 価格未定

N64 アクション 容量未定
バックアップ(セーブ数未定)
最大2人同時プレイ可

3Dアクションアドベンチャーに変身 新生ゴエモンここに見参!!

『がんばれゴエモン』第1作は、FC初の2MビットROMカセットとして発売。そして満10年を迎えた今年、N64版『ゴエモン』はフルポリゴン3Dアクションアドベンチャーへと劇的進化を遂げた。3Dスティックでゴエモンワールドを縦横無尽に駆けめぐるアクション要素に、情報収集や謎解きのアドベンチャー要素をミックス。さまざまなイベントやトラップをクリアしていくのだ。

祝!! ゴエモン生誕10周年
2人同時プレイ対応



謎の組織「ネオ桃山幕府」から日本を守るのが今回のゴエモンの使命



町では情報収集が基本。純和風の3Dポリゴン世界もなかなかオツなもんだね



2人同時プレイで協力しながらゲームを進めることも可能なのだ



夕日をバックに静かにたたずむゴエモン。そこから一転、4人組が華麗なアクションを見せてくれる。全編イメージCGで構成されている。

コナミシアター誌上ロードショー

©KONAMI

3Dスティックで狙いを定めろ



⇨敵メカもポリゴンに。戦い方のバリエーションも増えそうだね

3Dバトルで臨場感アップ ゴエモンインパクト戦

ゴエモンなどプレイヤーキャラを操作するアクションステージのほか、からくりメカ、ゴエモンインパクトを操縦するイベントもある。左の画面写真を見ればわかるとおり、敵にも巨大メカが出現するのだ。これまでのシリーズでもゴエモンインパクトを操縦するイベントはあったが、今回は3Dスティックを使うことでゲーム性が変化。コクピットからの視点で、よりスリリングに、臨場感あふれるバトルが楽しめる。くわしい操作方法はまだ不明。詳細がわかり次第誌上でお伝えする予定だ。



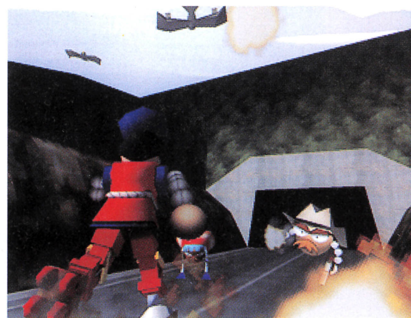
⇨SFCではゴエモンインパクトは宇宙人だった。これがN64だと…

激走インパクト ボンバーステージ

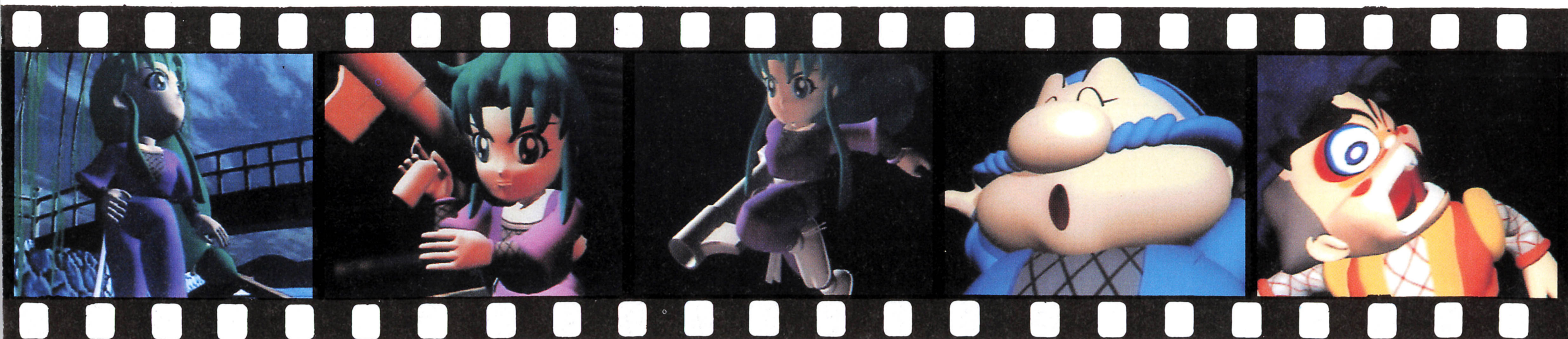
ゴエモンインパクトを操縦するモードは、じつはもうひとつある。ゴエモンたちの呼び声に、ゴエモンインパクトがアメリカから日本まで超高速で駆けつける「激走インパクトボンバーステージ」がそれだ。障害物をジャンプでかわしつつ、次々と現れる敵をなぎ倒していく。道中で拾ったアイテムは、前述のコクピット視点のバトル時に使用するのだ。



⇨邪魔するヤツはタックルとハナ小判で蹴散らせ!! 破壊のカタルシスに酔っちゃう!?



⇨画面が高速スクロールし、レースゲームさながらのスピード感が味わえそう



デモグラフィックで見るゴエモンチームの武器・能力

プレイヤーが操作できるのは、ゴエモン、サスケ、ヤエちゃん、エビス丸のおなじみの4人。2人同時プレイで各キャラの使い分けはもちろん、1人でもプレイヤーチェンジ機能でキャラを交替しながらゲームを進めることが可能。今回はコナミシアターの映像から、4人が武器を使うシーンをピックアップ、解説していこう。

ちゃきちゃきの江戸っ子ヒーロー ゴエモン

メインウエポンはキセル。イベントをこなすことによって段階的にパワーアップしていく。離れた敵にはチェーンキセルが有効だ。武器としての威力はそれほどでもないが、ブロックに引っかけて亀裂を渡ったり、移動手段としても重宝する。そのほか特殊な仕掛けに火をつける「炎の小判」や、瞬間的にパワーを発揮する「一触即発の術」などがある。



⬆キセルさばきは手慣れたもの。これで10年主役を張ってきたんだもんね

チェーンキセル



⬆ムチのようにしなやかなチェーンが飛び出す。威力は低いが役に立つはず

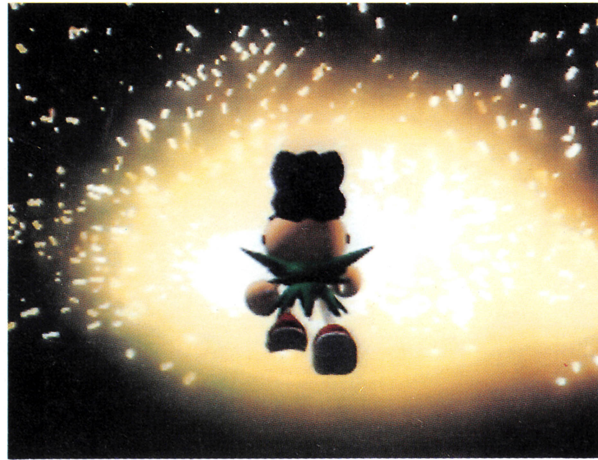
風呂好きのからくり忍者 サスケ

風呂と日本茶をこよなく愛する、ちょっと変わったからくり忍者。メインウエポンはクナイ。サブウエポンとして「花火爆弾」や敵を凍らせる「極寒のクナイ」などがある。特殊能力として一定時間空中に浮かぶ「飛行の術」を使えるようになる。

花火爆弾

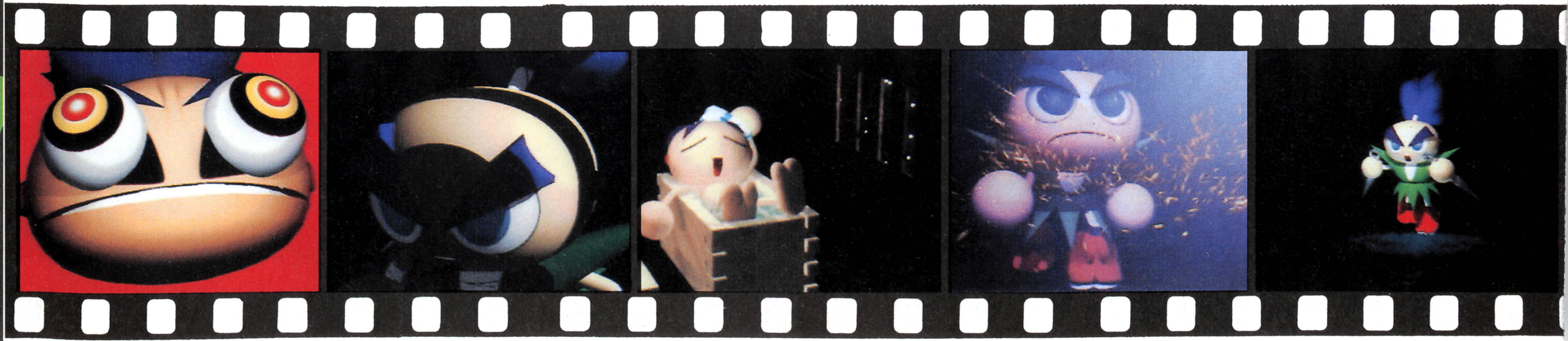


⬅両手いっぱいにたくさん爆弾を抱えて…



⬆名前どおり花火のように鮮やかな爆発!! 壁を壊したりするときに有効だ





©KONAMI

人魚変化の術


◆麗しい人魚姿で水中を優雅に泳ぐ。ただし陸ではただの「サカナおんな」


◆ターゲットを自動ロックして追尾するバズーカ砲。さすが秘密特捜忍者だね

ロックオンバズーカ

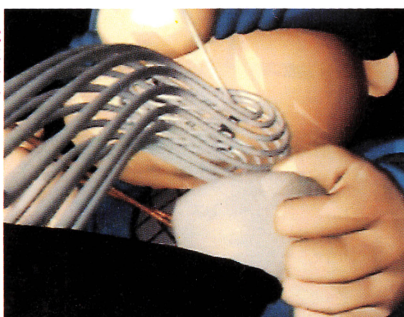
平和を愛する秘密特捜忍者 ヤエちゃん

他のキャラとは少し異なる系統の武器、能力が目立つ。メインウエポンはカタナ。「剣シールド」をはって敵の攻撃を防ぐこともできる。サブウエポンのロックオンバズーカは、見た目も派手な強力武器。また一度立ち寄った町や村に瞬間移動できる「小竜太の笛」を持っている。特殊能力「人魚変化の術」は水中を自由に移動できる。



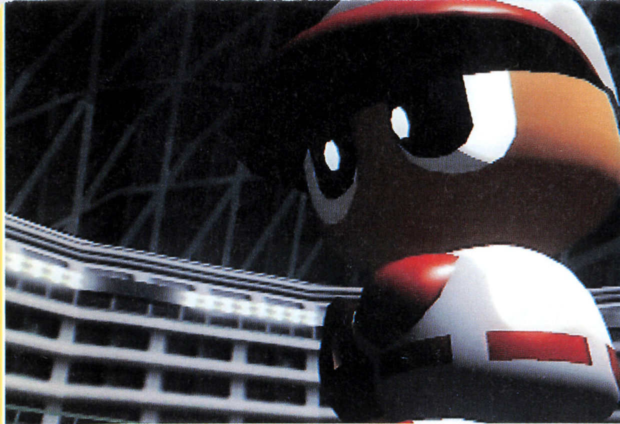
自称正義の忍者の関西芸人(?) エビス丸

いつのまにか江戸に住みつき、ゴエモンと生活をともにしている。メインウエポンは小づち。この武器で敵を倒すと、必ずお金が手に入るというのがうれしい。同じようにサブウエポンの「ミートの小づち」も敵を倒すとライフ回復のダンゴが手に入る。また「カラクリカメラ」は敵全体にダメージを与えることができる。特殊能力「ちびエビスンの術」は、体を小さくして、狭いところを通過できるようになるという技。地味な術だが、ゲームクリアには必要になってくることだろう。今回のデモ映像のなかでは、これらの武器を使用しているシーンはなかった。フラフープは武器になりそうだが⁉


◆一心不乱にソバをするエビス丸。これは別に武器でもなんでもないのだが…


◆これまでのシリーズではフラフープを武器にして戦ったこともあったけどね





あのパワプロくんがN64にデビュー！

実況パワフルプロ野球4

N64	野球 容量未定
バックアップ(セーブ数未定)	
最大2人同時プレイ可	

発売日未定　価格未定

3Dスティックをグリグリ使う新コントロールシステム

コナミの看板野球ゲーム『実況パワフルプロ野球』シリーズが、ついにN64で登場。従来の洗練されたコントロールシステムを継承しつつ、N64版ならではのアレンジがなされている。もちろん3Dスティックに対応、パワプロくんを自由自在に操作できるぞ。N64版では、おなじみのミートカーソルが四角からバットのかたちを意識した、だ円形に変更。打撃時には3Dスティックをグリグリ動かしてボールの微妙な変化についていける。また、ピッチングでも3Dスティックを使えば微妙な操作ができるので、よりテクニカルに投球できる。3Dスティックを使いこなせるかが勝敗のカギだ。

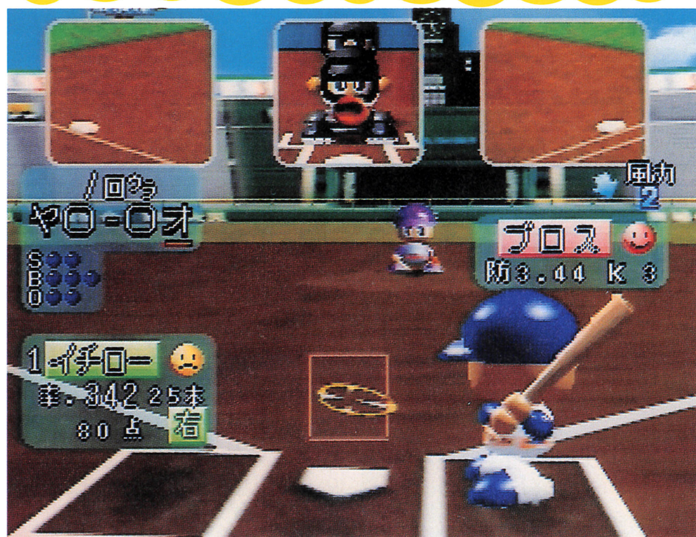


⬆登板させる投手を選ぶのに必要なのは能力だけでなく、体調も重要になってくる



⬆ゲームショウに出展されていた３Dスティックを使ったコントロール方法のビデオ

元祖ミートカーソル



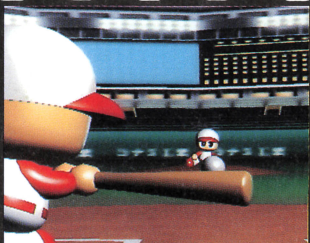
⬆これがN64版の『パワフルプロ野球』の画面写真だ。イチローは能力が高いので、ミートカーソルもデカイ。だ円形になっているのにも注目したい

十字キーでも操作可能

操作方法は2種類あり、前述した3Dスティックを使ったAタイプと、従来の一般的な野球ゲームと同じ感覚で操作できるBタイプが選べる。基本的に十字キーと3Dスティックは同じ動きをするが、それぞれの特性により操作感が違ってくるぞ。その差がハッキリあらわれるのが、バッティング時のミートカーソルの動きだ。3Dスティックを離すと、カーソルはセンターにもどる。つまり、3Dスティックの位置が、ミートカーソルの位置ということになる。十字キーの場合は、押した分だけ移動して離せばそこで止まる。一度捕らえた球を打つとき、3Dスティックでは微妙なズレが生じる場合があるが、十字キーではそんな心配は必要ないのだ。


⬆ボールを打った直後の画面だ。少し画面がスクロールしているのがわかる







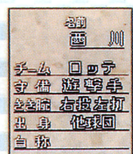
ドームが開くと同時に現れるパワプロくん。3Dスティックでのバッティング説明のあと、チラッとサクセスモードの画面が映ったりしたぞ。

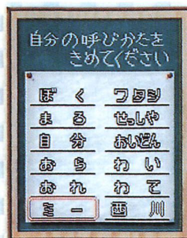
コナミシアター誌上ロードショー

©KONAMI

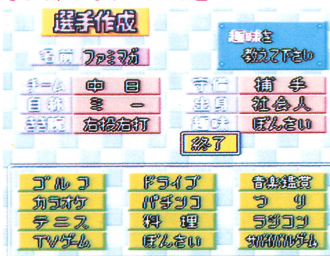
好評のサクセスモードに投手編が追加された

パワプロおなじみのサクセスモードは、当然N64版にもあるぞ。サクセスモードとは、プレイヤーが新人選手となり、二軍在籍中にトレーニングや試合をこなしながら、一定期間内に一軍をめざす内容のゲームだ。前作までは、野手しか選ぶことができなかったのだが、今回からピッチャーも選ぶことができるようになっている。野手編も、選手作成のときに選ぶことができる項目が増えていたりと、より充実した内容になっている。見事一軍入りを果たした選手は、前作同様にアレンジモードで使うことができる。前作までは8人しか登録できなかったが、投手が加わったことにより、完全に自分だけのオリジナルチームも作れるようになった。さらに、今回はコントローラパックに対応しているので、友だちのオリジナルチームとの対戦も可能となっている。





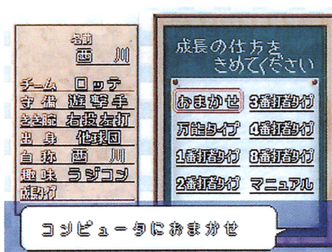
⬆出身の項目に、前作にはなかった他球団がある。その他にもいろいろありそうだ



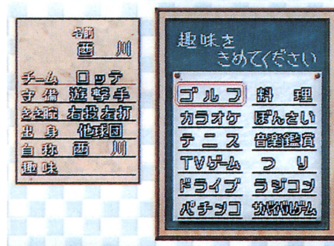
⬆SFC版のサクセスモードの画面だ。このときから、かなりいろいろ選べたのだ



⬆サクセスモードで作った選手をアレンジモードで自分の好きな球団に入れよう



⬆トレーニング次第では、イチローに負けないくらいスゴイ選手を作られるぞ



⬆趣味を決めたりとかいろいろな要素を決められる。本編よりも楽しかったりして…

シリーズでおなじみのモードも健在

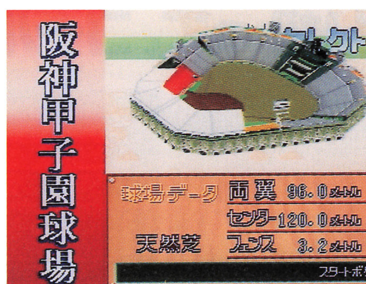
試合中に他球場の途中経過がテロップで流れたりと、ペナントモードにも新しい演出が加えられている。残念ながら、シナリオモードは現在のところないようだ。



⬆画面下のほうにいるパワプロくんにも注目

フルポリゴンで描かれた球場

今回、実名11球場がフルポリゴンで描かれている。球場選択の画面での外観だけでなく、試合中の球場内やスタンドの照明もすべてポリゴンで表現されている。



⬆これがポリゴンで描かれた甲子園球場だ

これがN64のパワプロくんだ

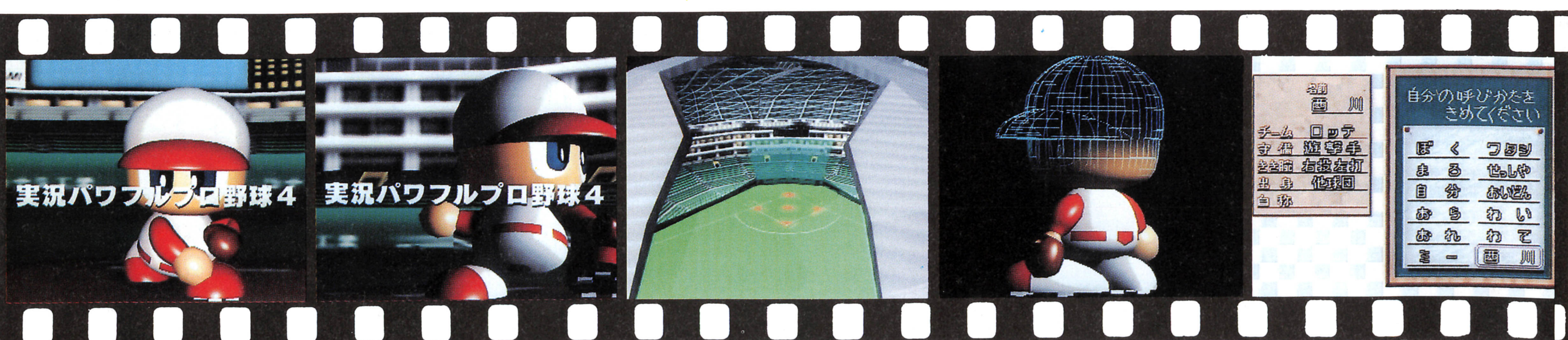
N64では、おなじみパワプロくんがリアルタイムフルCGとなってかわいらしさを増して登場している。下のデッドボールの写真をみれば一目瞭然。左の写真そのままのCGレンダリングされたパワプロくんが、球場せましと駆けめぐり、われわれの目を楽しませてくれる。

レンダリングでツルツルのパワプロくん



イテッ!







華麗な技や豪快なプレイも思いのまま!

実況Jリーグ パーフェクトストライカー

N64 サッカー 容量未定
バックアップ(セーブ数未定)

発売日未定 価格未定



モーションキャプチャーで人間の動きを忠実に再現

コナミゲームの定番となった実況とともに、3Dポリゴンの選手が自在に動き、多彩なプレイを繰り広げるサッカーゲームだ。このゲームの特徴は、人間の微妙な動きをデータとして取り込む、モーションキャプチャーという技法を使っていること。サッカー選手の動きを取り込むことにより、ゲーム中のキャラクタのパスやドリブルなど、さまざまなアクションが本当の人間そっくりのリアルな動きを再現できるのだ。

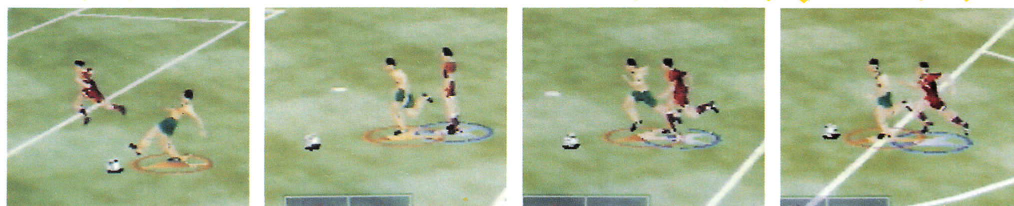


⬆緊張するゴールキックの瞬間だ。このようなビジュアルがいつでも見ることができるのだろうか?



⬅実写のようだが実はCGなのだ

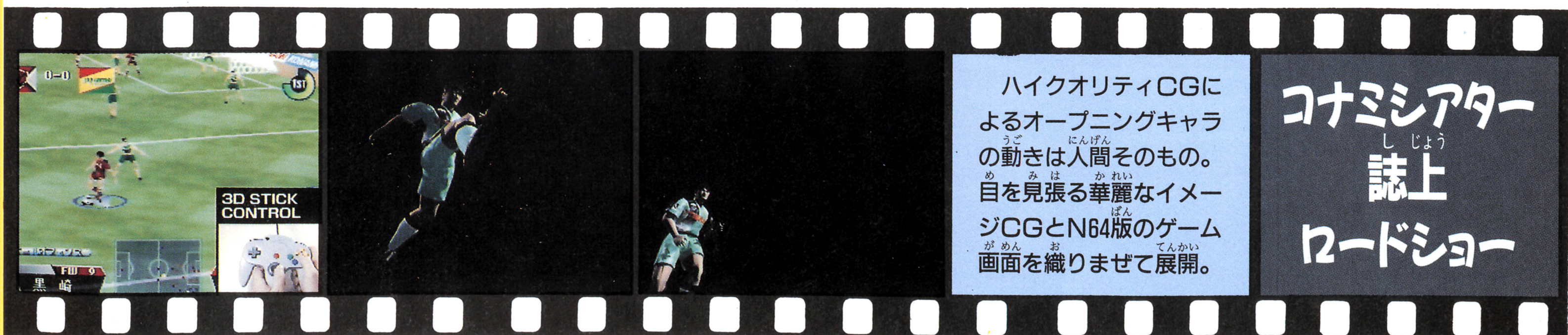
相手を振り切って、ゴールにシュート!!



⬆サッカーゲームの醍醐味はシュートすることにあり。トップスピードでゴールに近づき、栄光のシュート! この瞬間がいいのだ

フィールドを走るキャラのなめらかな動き

ゲーム中のサッカー選手たちは、なめらかに動き、かつ俊敏な動きをする。ボールさばきや走る姿を一つとっても、実際の人間に近くなっている。1対1の競り合いのときでも、選手たちの動きが自然な感じで表現され、体重の移動まで感じられるくらいなのだ。



ハイクオリティCGによるオープニングキャラの動きは人間そのもの。目を見張る華麗なイメージCGとN64版のゲーム画面を織りまぜて展開。

コナミシアター誌上ロードショー

©KONAMI

3Dスティックでアクションが多彩に

これまでのコントローラーは動きに一定の制限があったが、3Dスティックを使うことにより、360度自由に動くことができるようになった。また、フェイントをすることができたり、走る速さが変えられるなど、いろいろなアクションができるようになったぞ。


↑今までは再現するのが難しかった技ができるようになり、パスの種類も増えている

コントロール

最大の特徴はやはり、指の動きがダイレクトにゲームキャラクタに伝わる3Dスティックだ。細かなアナログ判定で、直接ボールを操っているような操作感覚を実現し、自分のやりたいアクションや、素早いボールさばきなどができるようになったのだ。


↑ボールを渡さないために、素早く方向転換。こういったクイックな動きもできるぞ

移動

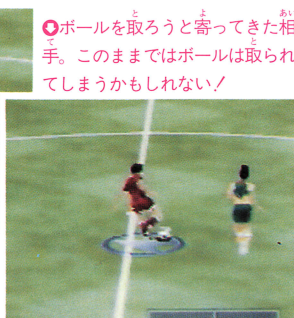
今までのサッカーゲームは、走る速度が2段階程度しかなかったが、このゲームは3Dスティックを倒す角度によって、走る速さを細かなレベルまで変えられるぞ。


↑ゴールに向かって走る選手のスピード感がわかってもらえるだろうか？

フェイント

フェイントはサッカーの試合でもよく使われるテクニックだ。ボールを蹴るフリをして、相手を翻弄することができるぞ。うまく使うことができれば試合での戦略が広がるのだ。


↑ボールを取ろうと寄ってきた相手。このままではボールは取られてしまうかもしれない！


↑そんなときはフェイントをかけて相手をやり過ごしてしまうのだ。OK！ これで大丈夫



実在するクラブの選手や戦術で試合が展開

Jリーグの実在する16クラブのデータを盛り込んで、それぞれのクラブの特色を出している。例えば、クラブごとに独特な戦術を持っていて、ゲームの中でもその戦術を忠実に再現しているのだ。もし戦術を変えたいときはエディットで変更可能。ちなみに、クラブを応援しているサポーターたちも、クラブによって違う応援をするぞ。

↑実在のチームを使って試合をするのだ



↑自分に合った作戦を立てることもできる



白熱のヴェルディVSアントラーズ



↑いろいろな作戦と技を駆使し、Jリーグの頂点を目指すのだ！





N64初の迫熱した対局が展開される

麻雀MASTER

N64 麻雀 容量未定
バックアップ（セーブ数未定）

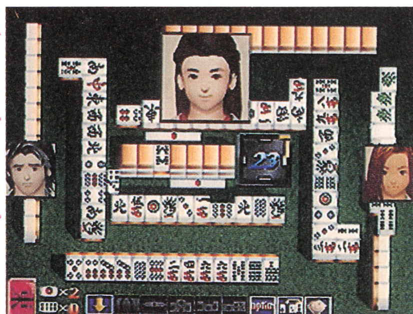
発売日未定 価格未定

相手の微妙な心理を読み 麻雀の駆け引きが楽しめる

いよいよ、コナミオリジナルのN64麻雀ゲームが登場する。このゲームの最大の特徴は、対局相手がポリゴンで描かれ、それぞれのキャラクタの心理状態を、表情によって読み取ることができることだ。つまり、単純なコンピュータ相手の無機質な麻雀ではなく、相手の表情から局面を読むなどの心理戦まで盛り込まれているのだ。また、N64ならではの高速の思考ルーチンは、ストレスを感じることのない、スムーズで快適なプレイを可能にしている。



なかなか、期待どおりのいい手が来ないのか、表情は暗い。彼女のせっかくの美貌が台無しだ



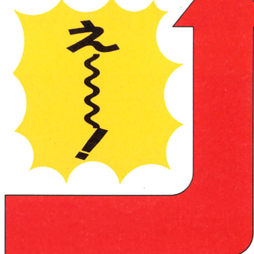
見やすく、分かりやすく作られたゲーム画面は、初心者にも親切だね

彼の笑顔は何を意味する？ もしかしたら本当は、周りの対局者たちへのフェイントかもね





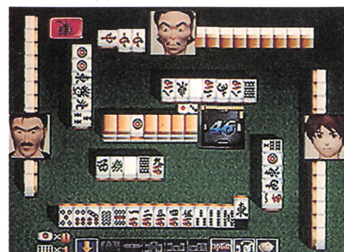
ゲームも、いよいよ佳境に入ったのか？ これからが本当の勝負と言えるのかもしれないね



キャラクタの豊富な表情に注目

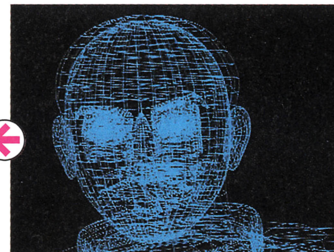
キミの対局相手たちはゲーム中に刻々と表情を変化させる。きめ細やかなCGで描かれた、キャラクタたちのバラエティに富んだ表情を全て見極めることは、大変なことかもしれないぞ。

そして、いよいよリアルな表情のキャラクタたちが、勢ぞろいしてゲーム開始だ





ついにキャラクタのリアルな表情が完成したぞ



ワイヤーフレームで土台となる顔の骨格を作る。この状態でもグリグリ動くんだ



©KONAMI

初心者からベテランまで親しみやすいゲームシステム

ゲームをする人の、それぞれのレベルに合わせて麻雀が楽しめるように、親切なシステムが随所に組み込まれている。クイズモードを使用すれば、麻雀をよく知っている人は、もちろん、麻雀をやったことがなくてルールをよく知らないという人でも、スムーズにゲームを展開する事ができる。

また、対局の合間には麻雀の部分だけでなく、室内や風景の画面が、おしゃれに演出されていて、センスの良さが伺える。

おしゃれな画面



こんな雀卓があるなら、何回でもやりたいよね



どこかの高級ホテルにいる様な、いい気分!?

親切な画面設定とモード

ゲーム画面は、見やすさ、分かりやすさに重点を置いて構成されている。また「フリー対戦モード」、「勝ち抜き対戦モード」、「ストーリーモード」、「クイズモード」のいずれかのモードを自由に選択することができる。

クイズモード

問題1：4人打ち麻雀で使用する牌の内、『公九牌』とはどういう牌でしょうか？
1＝数牌の一、数牌の九、字牌
2＝数牌の一、数牌の九
3＝『東、西、南、北』の牌
解答：1
解説：（1）が『ヤオチュウパイ』のことです。

遊び感覚で、麻雀の知識が身についていく

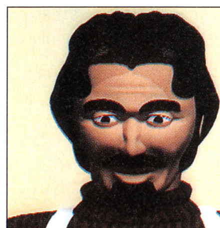
フリー対戦モード

自分の好みや興味のあるモードは、どんどん選択して実際にプレーしてみよう



個性的な対戦相手たち

現在のところ、公開されている対局相手は全部で11人だ。当然、それぞれのキャラクタの年齢、性別、職業などは、それぞれに違う設定になっているが、見た目だけで判断してしまうと、とんでもない目にあわされるかもね。



かなり強そうに見えるが、見かけ倒しの可能性も大いにあり得る



自分が負けそうになると泣いて、ごまかそうとするタイプに見える



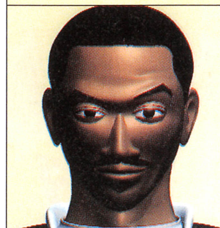
彼は何を考え込んでいるのか？ それとも慢性的な頭痛持ちなのだろうか



男には厳しく、女には、めちゃくちゃ、甘そうなタイプに見えるな



寒がりを装いつつ、本当は帽子を取ると、ハゲているのかも



外国人の様にも見えるけど実は、地黒なだけで、両親は純日本人？



ツモる時に物凄く派手なアクションに、お目にかかれるかもしれない



凄腕の老人に見えるが、年齢の方は意外と若く、腕前も弱かったりして



上品な（？）ザマス言葉を使う、気取った嫌な野郎なのかもしれない



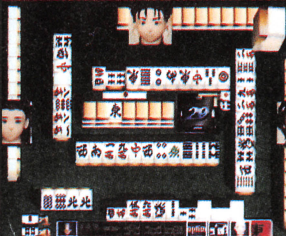
普段はおとなしいが、一端、麻雀を始めると性格が豹変しそうだ



みんなが、嫌がるような攻め方を、どんどん仕掛けてきそうだ

NG

問題2：4人麻雀で使用する牌の内、『中張牌』とはどういう牌でしょうか？
1＝数牌の一、数牌の九
2＝二から八までの牌
3＝一から九までの牌
解答：2
解説：『数牌』とは、一から九までの牌の







開発プロダクションQ&Aインタビュー

今回紹介したN64ソフトの開発を手掛けているコナミのプロダクションに、FAXでインタビューをおこなったぞ!! 各プロダクションの現場の生の声をお伝えしよう。

がんばれゴエモン5

ゴエモン制作委員会

[代表作]ゴエモンシリーズ

Q N64のスペックはどのような部分に生かされていますか?

A まずはグラフィックです。とにかく見てください。プレイヤーの動きもスムーズです。3Dスティックは、プレイヤーのコントロールに使用します。いままで不可能だった微妙なコントロールが可能になったので、みんなの繊細な指の動きにゴエモンは華麗にお応えします。

Q これまでの『ゴエモン』シリーズの3D化と考えていいのでしょうか?

A 確かに『ゴエモン』ではありますが、今回はアクションとアドベンチャーのマッチングに加えて華麗なグラフィックもあり、まったく異なる次元のゲームになっています。

Q 実際にN64ソフトを開発してみての感想、印象などは…?

A 開発の難しいハードですが、やればやるほど奥の深いハードだと思います。

Q 現在の開発状況を教えてください。

A 現在はステージ部分を鋭意開発中です。

Q アピールポイントなど、ユーザーに一言お願いします。

A オール3Dになって生まれ変わった『がんばれゴエモン』の世界を心ゆくまで味わえます。『スーパーマリオ64』には負けませんよ!!



「『マリオ64』には負けません!!」という力強いお言葉。期待しちゃいます

実況パワフルプロ野球4

ダイアモンドヘッド

[代表作]激突!! ペナントレース、パワプロシリーズ

Q N64のスペックはどのような部分に生かされていますか?

A ポリゴンとCG映像で球場もプレイヤーもリアル&スムーズ。3Dスティックは、バッティング&ピッチングの部分を担当しています。

Q 実際にN64ソフトを開発してみての感想、印象などは…?

A いろいろなことができる分、開発も大変ですね。

Q N64ではほかに2本の野球ゲームの発売が予定されていますが、それらとの差別化は?

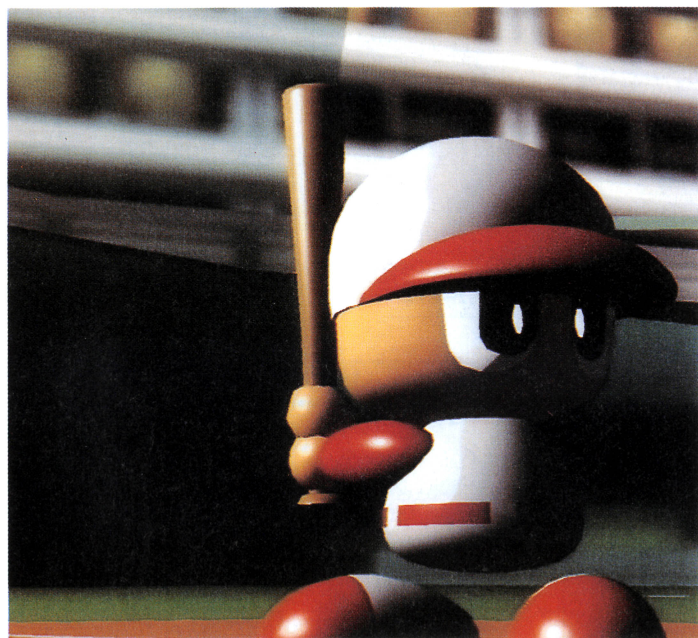
A 野球ゲームの本当の作り方を知っているスタッフが作っているから、意識して差別化などしなくても、自然にいちばんおもしろく楽しく熱中できるソフトになっているはずです。それから、パワーアップしたサクセスモードは必見ですよ(他社さん真似しないでね)。

Q 現在の開発状況を教えてください。

A ナイショです。

Q アピールポイントなど、ユーザーに一言お願いします。

A 今回はサクセスモードで投手も育成することができます。球場も、実際の球場をポリゴンでリアルに再現しています。乞うご期待!!



『パワプロ』を筆頭にN64は野球ゲームが3つどもえ。制するのはどれだ!?

実況Jリーグ パーフェクトストライカー

MAJOR-A

【代表作】実況ワールドサッカーシリーズ

Q N64のスペックはどのような部分に生かされていますか？

A CPUの高い計算能力を生かして、モーションキャプチャーを使用して作成されたアニメーションをリアルタイムに表示しています。またCPUの動きも選手ポジションや戦術をリアルタイムに計算し、実際の試合さながらに表現。全選手、全スタジアムをフルポリゴン表示します。

Q 3Dスティックなど特殊な操作方法は？

A 3Dスティックをメインコントローラに設定し、十字キーでは表現しにくかった切り返しやフェイントを手軽に表現。十字キーでは8方向にしか移動できませんでしたが、3Dスティックを使用することにより、自分の移動したい方向に無段階に移動させることで、ワールドクラスのスーパーテクニックを手軽に表現することができます。また実際のサッカーになくてはならない、ワンツーやスルーパスを1ボタンで出すことも可能になっています。

Q 実際にN64ソフトを開発してみての感想、印象などは…？

A CPUがとても速いので、選手のポジションや戦術などをリアルに計算できる反面、そのCPUに対して表示速度が追いつかず、サッカーゲームのように一度にたくさんのキャラを表示しなければならないゲームは、工夫が必要ですね。

Q 現在の開発状況を教えてください。

A 現在はおもにCPUプレイヤーを作成中です。

Q アピールポイントなど、ユーザーに一言お願いします。

A あの『実況ワールドサッカー』を手掛けたMAJOR-Aが贈るサッカーゲームの最高峰です。N64の性能とモーションキャプチャーにより可能になった360度の多彩でリアルなアクションがウリ。だがその真髄は3D空間と操作性の両立にあります。コナミが真のサッカーを再現します!!


オープニングデモは必見の価値あり



3Dスティックはサッカー向き!?

麻雀MASTER

嶺上開花

【代表作】なし

Q N64のスペックはどのような部分に生かされていますか？

A 思考スピードが速く、早打ちOK。グラフィックもグッと綺麗。さらに、ポリゴンにより空間感覚がグーンとアップ!!

Q N64初の麻雀ゲームということで、どんな演出が盛り込まれていますか？

A ポリゴン使用と高速処理で、実際に麻雀卓上でやりとりされている牌や点棒の動きが、そりゃもうカッコイイです。

Q 実際にN64ソフトを開発してみての感想、印象などは…？

A 3Dでゲームを開発するのにはGOOD。でも2Dのテーブルゲームなどは、ちょっと苦労もありそうですね。

Q 現在の開発状況を教えてください。

A 対戦相手の思考ルーチンの強化と、卓上の演出の強化を行っています。

Q アピールポイントなど、ユーザーに一言お願いします。

A 従来2Dで表現されていた麻雀ゲームに、3D演出をプラスしました。ゲーム性を損なわずに初心者でも上級者でも楽しめる各種モードも搭載。雀力UPモードも備えた、いたれりつくせりの機能を満載しています。雀士たちの表情も豊かで、プレイしても見ていても楽しめます。発売日をお楽しみに!!


従来のポリゴンキャラは無表情だったが、この雀士たちは本当に表情豊か

ファミコンスペースワールド'96に出展 年内にはどれかが発売される…!?

急ピッチで開発が進行中のコナミN64ラインナップ。定番のスポーツ物、テーブルゲーム、そして看板キャラ「ゴエモン」の3Dアクションと、バリエーションも多彩だ。残念ながら今回の東京ゲームショウでは映像出展のみだったが、11月のファミコンスペースワールド'96では、実際に遊べるバージョンが出展されそう。コナミとしては年内に何本か発売したいとのこと。現在、いちばん開発が進んでいるのは『実況Jリーグ パーフェクトストライカー』と見受けられるがはたして？


人気急上昇中の『がんばれゴエモン5』は来春発売を予定している

アクション&グラフィック
波うつ水上をジェットスキーで爆走せよ!!

なめらかな動きを見よ!!



◎滑らかな動きで表現されたグラフィックがアッという間に通りすぎていく

ついに姿を現した『ウェーブレース64』の連続写真をまずはジックリと眺めてほしい!! 波をきり水しぶきを上げて疾走するジェットスキーのアクションは、3Dスティックにダイレクトに反応。滑らかに揺れる波のグラフィックは、プレイヤーに向かって大迫力の臨場感として迫ってくる。レースゲームに新境地を開いた任天堂のN64ソフト第3弾を目に焼きつけろ。

スピードを追い求めろ!!

白熱のチャンピオンシップ



シグナルランプがレッドからグリーンに変わった瞬間、4台のジェットスキーが水しぶきを上げながら一斉にスタート!! コンピュータキャラがドライブする3台のマシンを蹴散らしながらバク進するのだ。目指すはゴールのみ。3台のマシンを後ろに引き連れて、誰よりも早くゴールを駆け抜けてチャンピオンの栄冠をこの手でつかめ!!

特報

ジェットスキーの全アクションを連続写真で完全公開!!





ファン待望のレースゲームがついに登場!! 今までのハードでは表現できなかった美しい水面を、華麗にスピーディーに走行する『ウェーブレース64』の魅力をたっぷりと紹介しよう!!

任天堂 9月27日発売予定 9800円

N64 レース 64M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可
コントローラパック対応

エキサイトな2Pバトル





上下２分割の画面で繰り広げられる２人対戦。追いつ追われつの目まぐるしい展開は、対戦する相手がコンピュータじゃなくて人間だからこそ。やっぱりレースゲームにはこの対戦モードがなくちゃ話にならない。

神業のスコアアタック

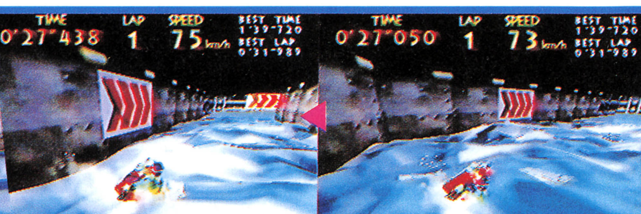




高速で走行するマシンがジャンプ台を飛び出して空中で１回転!!　人とマシンが一体になって競われるアクロバット走行だ。スピードを追い求めるのではなく、美しさと正確さが競われるゲームモードもある。『ウェーブレース64』はレースゲームなどと単純に一言で片づけられない奥の深〜いゲームなのだ。

極限のタイムアタック





ライバルはプレイヤー自身。コース取りからコーナーへの進入角度、マシンのセッティングにいたるまで、すべてのテクニックを１台のマシンに託して、千分の１秒を削るための孤独な戦いが展開される。

WAVE RACE 64™

Kawasaki JETSKI

ウェーブレース64カワサキ ジェットスキー

©NINTENDO　このゲームは川崎重工業㈱の協力を得ています

キャラクタ解説

良きライバルともなり得る4人の個性派レーサー

『ウェーブレース64』のすべてのモード（各モードはP-26以降で解説）でプレイヤーは4人のキャラクタから1人を選択することになる。4人のキャラクタはオリジナルのジェットスキーを愛用しているため、4人それぞれがレーススタイルに特徴を持っている。加速や最高速のピークが異なったり、水面の滑りやすさや衝突時の安定性、ハンドルの切れ角に個性がある。プレイヤーがどのキャラクタを選ぶかで難易度も変化する。



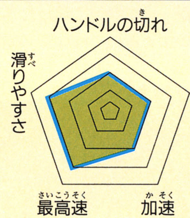
◯自分のレーススタイルにあったキャラクタを4人のなかから見つけ出そう

オールマイティの頼れるレーサー 速水涼太



◯平均的な能力が時として最大の武器になる

キャラクタの特徴



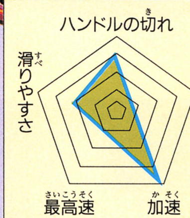
すべての能力がバランス良く配分されている。初心者から上級者までどのレベルのプレイヤーにも対応している。特に、初めて『ウェーブレース64』を遊ぶプレイヤーはこのキャラクタで操作を覚えると良いだろう。

アッという間に最高速のカッ飛び娘 アユミ スチュアート



◯ダッシュ力で最高速をカバーしながら1位を疾走!!

キャラクタの特徴



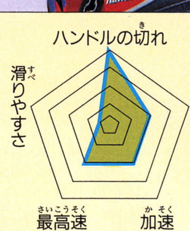
4人のキャラクタの中で紅一点。最高速は今イチだが、加速力は4人の中で最高。スタートと低速コーナーの立ち上がりでつけたアドバンテージを保てれば勝機が見えてくる。操作がしやすいので初心者向けのキャラクタだ。

コーナーワークで最短ルートを疾走 マイルス ジェッター



◯勝利のガッツポーズ。最速野郎の証明だ!!

キャラクタの特徴



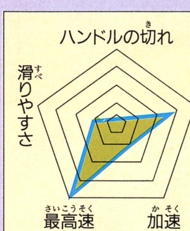
最高速、加速はともに平均的だが、ずば抜けたハンドリングが最大の武器。3Dスティックのちょっとした動きにも敏感に反応してくれる。が、慣れないうちは曲がりすぎてしまう。中上級者向けのキャラクタ。

トップスピードにのれば敵はナシ デイビッド マリナー



◯重すぎてマシンが沈んだりする…ワケないからネ

キャラクタの特徴



デーブという愛称からも分かるように、人より重い体重のため加速力は最低。だが、最高速にのってしまえば、怖いものなし。すべてのマシンがデーブの後塵を拝することになる。上級者向けの最速キャラクタだ。

プレイヤーだけのセッティングを探させ

選択したキャラクタのマシンは、プレイヤーが自由にセッティングを変更することが可能。セッティング項目はハンドリング（ハンドルの切れ角）とエンジン（加速重視か最高速重視）、グリップ（水面での滑りやすさ）の3種類。変更したセッティングは自動的にセーブされる。

オリジナルセッティング!!



◯3つのセッティング要素を組み合わせていく



◯セッティングを変更するとスピードや操作感覚がガラッと変化する

基本操作

アクセル全開のまま ほとんどの操作は 3Dスティックで行う

誰よりも早く走るために必要な基本となる走行テクニックを、ここで解説しよう。『ウェーブレース64』では他のレースゲームと異なり、アクセルワークはほとんど必要としない。さらにブレーキも存在しない。走行中はアクセル（Aボタンまたは Zトリガー）全開のまま、3Dスティックを傾けることでジェットスキーを操作していくのだ。

ハンドルは3Dスティックだ



⬆3Dスティックの動かし方一つで、さまざまな走行が可能になる!!

基本となる3種類のターン

すべてのレースゲームに共通する高速走行の基本は、いかにスピードを落とさずにコーナーを曲がるかということ。『ウェーブレース64』でもこの基本は同じだ。ここで解説する3種類のターンをマスターすれば、自由にジェットスキーを操ることができるだけでなく、高速走行も可能になる。なお、各テクニック欄の左下のスティックのイラストは、3Dスティックとボタンの操作を表している。

ターン



3Dスティックを深く倒すと、大きく曲がる。

3Dスティックを浅く倒すと、小さく曲がる。



⬆正確なコーナーワークはマシン操作の基本だ

スリップターン



+R

Rトリガーを押したまま3Dスティックを動かすと、車でいうドリフトと同じような操作ができる。3Dスティックを浅く倒すとマシンは一定の角度でスライドし、深く倒すとその場で急旋回させることができる。

クイックターン



3Dスティックを斜め下に倒すと、キャラクタがマシンから身を乗り出すほど大きく重心を傾ける。マシンは最小限の滑りから急旋回する。素早く小さくターンするときの重要なテクニックだ。

ジャンプ中の飛距離を調整

マシンがジャンプ台に乗ったときや、波うつ水面を疾走するときに大きな波を突っきろうとするとマシンがジャンプして大きく飛び跳ねることがある。このとき、マシンの重心を3Dスティックの上下で変更すると、ジャンプの飛距離を変更できる。障害物を飛び越えたり、ジャンプ直後にコーナーがあるときなどに必要な操作だ。

ロングジャンプ



ジャンプ中に3Dスティックを下に倒しておくと、重心が後ろに傾き、マシンは空高く舞い上がり遠くのほうに着水する。

ショートジャンプ

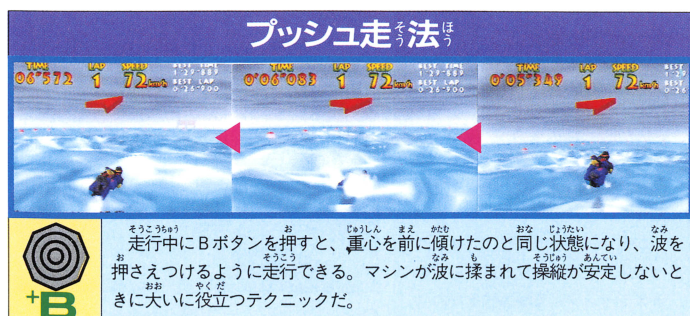


ジャンプ中に3Dスティックを上に倒して重心を前に傾けると、マシンを飛距離の短い低空飛行させることができる。

波に弾かれないプッシュ走法!!

迫ってくる波にモロにぶつかるとマシンの走行ラインに狂いが生じてくる。この波の影響を軽減させるのがプッシュ走法だ。コース上の大波地帯でマシンの安定性を保つのに必要なテクニックになる。

プッシュ走法



+B

走行中にBボタンを押すと、重心を前に傾けたのと同じ状態になり、波を押さえつけるように走行できる。マシンが波に揉まれて操縦が安定しないときに大いに役立つテクニックだ。



⬆大波とまともにぶつかると、マシンは波に弾かれて空高く舞い上がってしまう!!

チャンピオンシップモード

水しぶきを上げながらライバルより先にゴールを駆け抜けろ!!

『ウェーブレース64』にはゲームモードが全部で4つ用意されているが、そのなかでキミたちが真っ先にプレイするのが「チャンピオンシップ」モードだろう。3段階のクラスで全21ラウンドに、プレイヤーが選択しなかった3人がコンピュータキャラとして登場。全4台のジェットスキーによる白熱のレースが展開されるぞ。

勝利の女神は誰に微笑むか!?

勝利のウイニングランだぜ!!

ブイをクリアして周回を重ねる

レースが行われるコース上には、ルートブイと呼ばれる赤と黄色の2色のブイが設置されている。このブイはスキーのポールと考えると理解しやすいだろう。黄色のブイはブイの左を通過しなくてはならず、赤色のブイは右側を通過しなければならない。ルートブイを不通過するとエンジンパワーが下がってしまうので注意しよう。『ウエーブレース64』では、ルートブイの設置により変化に富んだコースレイアウトがなされている。

ルートブイの上に表示されている矢印でも通るべきルートを確認することができる

スラロームコース

赤と黄色のルートが短い間隔で連続しているコース。左右にリズム良く3Dスティックを動かしながらクリアしていく。ルートブイでコースが変化する一例だ。

3段階のクラスで全21ラウンドを疾走

プレイヤーが最初にプレイできるのはノーマルクラスのみ。ノーマルクラスのラウンドを規定ポイントでクリアすると、次のハードクラスに進むことができる。「チャンピオン〜」は8種類のコースを各クラスが共有している。が、クラスによりルートブイの設置が異なり、クラスにあった難易度のラウンドを構成している。

ノーマル

波も比較的静かで、ルートブイの設定間隔も緩やかだ。全6ラウンドでの勝負となる。



最初のクラスだからといって決して易しくはないぞ

ハード

コース上の障害物も増え、波も荒くなりはじめる。全7ラウンドでのレースになる。



このクラスからマシンのセッティングが必要になる

エキスパート

ルートブイの設定も厳しく、多量の障害物に荒い波と最難関のクラス。全8ラウンドでの勝負となる。



熟練ライダーだけに門戸が開かれる最上級クラスだ

コース上には障害物がいっぱい

コース上には、ルートブイ以外にもプレイヤーの腕を悩ます厄介な障害物が設置されている。それらの障害物を正確にクリアできるかどうかが、レースに勝利するための1つの条件でもある。ここではコース上に置かれている障害物のクリア法をいくつか解説しよう。

杭の間をすり抜けろ

杭と杭の間にルートブイが設置されている。杭と杭の狭い隙間を縫うように走行しないと、ルートブイをクリアできない。コース取りが重要になってくる。

大波を乗りきれ

リアルで美しいグラフィックの波も、高速走行中に食らうと障害物に早変わり。波に乗り上げてハンドルを取られないように、マシンをコントロールせよ。

ジャンプでクリア

コース上に横たわる障害物を迂回せずにクリアするにはジャンプしかない。グッドタイミングでやって来た大波に乗り上げて、そのままジャンプして障害物をかわせ。

狭い用水路へ

ゲートの隙間から狭い用水路に進入。ルートは曲がりくねり、オマケに波まである。用水路の壁に衝突しないようにマシンをコントロールして進め。

レースのコース上に障害物があるなんて…

2Pバトルモード

最後まで息を抜けない 人間対人間の 高速バトルレース

コントローラブロスが必需品になるゾ!!

みんなが待ち望んでいた!! N64初の2人同時プレイモードだ。N64にはコントローラが1つしか付いていないので、「2Pバトル」モードで遊ぶときは、もう1つのコントローラが必要になるぞ。『ウエーブレース64』発売後にはコントローラブロスの品切れが予想されるので、今のうちに購入しておくのが得策かもネ。



マシンをぶつけて相手をはじき飛ばすのもあり。勝利のために手段は選ばない



上下分割画面でマッチレース!!

「2Pバトル」モードでのマシンの選択は「チャンピオン～」モードと同じ。モチロン同キャラでの対戦も可能だし、セッティングだって変更できる。プレイルールも「チャンピオン～」モードとまったくいっしょ。違うのは、画面が上下2分割になっていることと、ハンディキャップを設定できることだ。ハンディキャップをオンにすると、後ろにいるマシンの最高速がアップするぞ。



マシンセッティングで差をつけろ!!



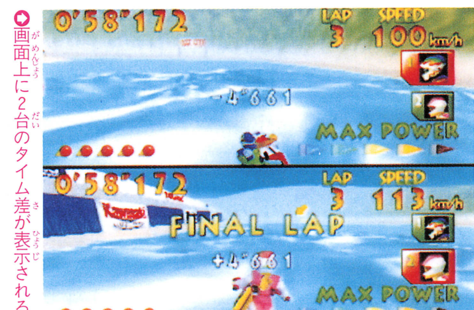
「チャンピオン～」モードで走ったコースから選択



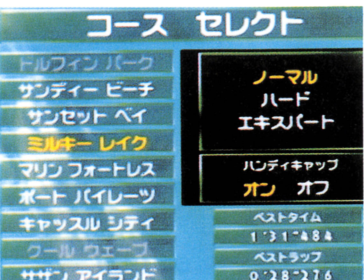
コントローラパックを大いに活用するべし

コントローラパックには、タイムやスコアのデータ以外に、マシンのセッティングもセーブできる。友達の家などに遠征して対戦するときに利用すると、瞬時にオリジナルのマシンを選択できるぞ。

コレさえ持ち歩けば、自分のセッティングで対戦できる



画面上に2台のタイム差が表示される



ハンディキャップの設定でレースが白熱

タイムアタックモード

邪魔者は誰もいない 極限の走行ラインを 見極めるのだ!!

『F-ZERO』や『マリオカート』などで大いに燃えた、任天堂のレースゲームの必須モードもバッチリあるぜ。「タイムアタック」モードでは、「チャンピオン～」モードと同じ条件のラウンドをプレイヤーのマシン1台だけで、自由に走らせることができる。コースレイアウトを覚えるのにも有効だ。

最速を求めた孤独な戦い!!

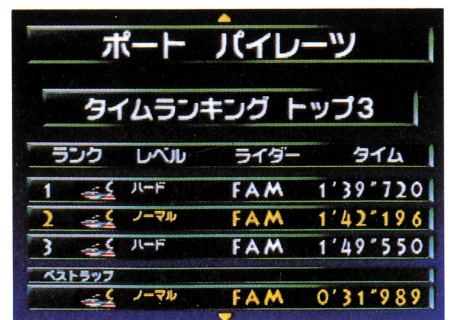


ルートブイのギリギリを目指して果敢に突っ込む。タイムアタックの醍醐味だ



タイムアタックに限界は存在しない

「タイムアタック」モードで計測されるタイムは千分の1秒単位!! スタートダッシュからコースのライン取り、コーナーへの進入角度や波のクリアの仕方、コースのショートカットなど、タイム短縮の要素はそれこそ山のようにある。さらに、走り込めば新たなテクニックも開発されていくことだろう。千分の1秒単位という未知なる時間の領域での熱い走りが展開されることは間違いない。



チャレンジングな走りでタイムを刻め



周回するごとにベストラップとの差が表示される

美技を極めろ!!



スコアアタックモード

アクロバティックな水上アクションは正確さと構成力が必要

スピードよりもアクロバットな技の正確さを追い求めるのが「スコアアタック」モードだ。3Dスティックを特殊操作することで、マシンを空中で宙返りさせたり、水中に潜ったりさせることが可能。下に特殊操作法を一覧表にまとめたので、操作法とともにマシンとキャラの華麗な動きを見てほしい。ちなみに実際に、このモードと同じような大会が開かれている。

⬅3Dスティックを素早く入力するのだ

アクロバット特殊走法操作一覧表

ループ	ジャンプ中に1度3Dスティックを上に倒したら、素早く下に倒し続ける。着水時に3Dスティックを戻さないとうまく着水できない。
ツイスト	ジャンプ台で3Dスティックを左に倒し、飛び出した瞬間に右に倒し続けて、着水時にもとに戻す。逆の動作をすれば逆回転のツイストに。
ハンドスタンド	アクセルをオフにして3Dスティックを下から上へと素早く動かす。上に倒し続ければハンドスタンドのまま走行することもできる。
バックワード	アクセルをオフにして3Dスティックを下から右まわりに1回転させる。下に倒し続ければバックワードのまま走行することができる。
スタンディング	アクセルをオフにして3Dスティックを上から左まわりに1回転させる。上に倒し続ければスタンディングのまま走行できる。
サマーソルト	スタンディングの状態から3Dスティックを素早く下に倒すと、キャラクタが後方宙返りして通常のドライビングポジションに戻る。
サブマリン	ジャンプ台を離れた瞬間に3Dスティックを下に倒し、マシンが頂点に達したら素早く上に倒し続けると、マシンを潜水させることができる。

早くそして正確に高得点を目指せ!!

「スコアアタック」モードには全部で9つのコースが用意されている。1つのコースは4つのブロックに分かれており、15秒以内に次のブロックに入らないと失格になってしまう。演技を終えてゴールするとそれまでのアクション、タイム、リングのスコアが加算されてプレイヤーのスコアになる。ただしアクロバット技はただ闇雲に行えば良いというものじゃない。同じ技がブロック内で重複しないように、技の構成力も必要になる。

コース セレクト

ドルフィン パーク
サンディー ビーチ
サンセット ベイ
ミルキー レイク
マリン フォートレス
ポート パイレーツ
キャッスル シティ
ブール ウェーブ
サザン アイランド
ベストスコア 09318

9つのコースで繰り広げられるアクロバット

ドルフィン パーク

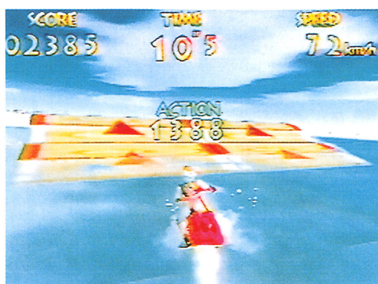
ランク	ライダー	スコア
1	FAM	09318
2	FAM	09298
3	FAM	08826

3要素の合計ポイントが得点になる

アクションスコア

右のページで紹介した演技に対しての点数。高得点が狙えるのはやっぱりジャンプ系の技だ。成功すれば千点台の高得点が得られる。ただし、難易度が高く失敗する可能性もあり、完全に失敗するとキャラクタがマシンから放り出され、タイムをロスしてしまう。また、ジャンプ系以外の技は3百~5百点台を確実に狙えるが、1つのブロック内で同じ演技をすると2回目以降は点数がほとんど入らない。

成功、ヨっしゃ!!



ジャンプ系の技は着水が最も重要な瞬間だ!!

失敗、トホホ…



得点は入らないし、タイムを無駄にしてしまう

タイムスコア

15秒あるブロック内の持ち時間を余らせて次のブロックに入ると、余った時間に対してボーナスポイントが加点される。ただし、点数的にはあまり美味しくない。時間を余らすなら1つでも多く演技をこなすべきだろう。



タイムスコアはオマケみたいなモノだね

リングスコア

コース上で潜ったリングに対する点数。1つ潜ると50点加算される。さらに、連続して潜るとリングクリアの得点が50点ずつアップしていく。2つ続けて潜れば50+100で150点。3つ潜れば50+100+150で300点、5つ潜れば750点の高得点になるワケだ。



リングクリアには正確な操縦が要求される

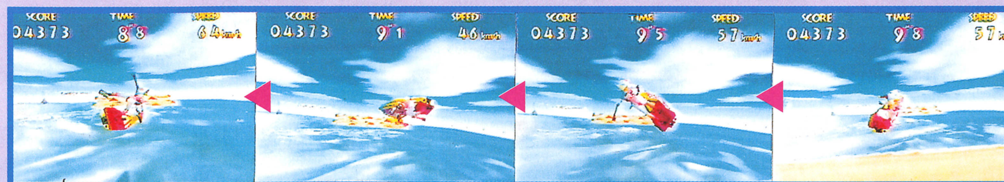
3連ジャンプ連続空中技を公開!!

「スコアアタック」モードのコース1に、ジャンプ台が3つ連なったブロックがある。このコースレイアウトを見て「連続ジャンプ技をきめなきゃ男じゃないぜ」と頑張った結果が、左の連続写真だ。右ツイストから左ツイストに入り最後はループでしめる。3連ジャンプ連続空中技の妙技だ。3Dスティックを動かす親指がヒリヒリと痛むまでチャレンジした技をご覧あれ。

①右ツイスト



②左ツイスト



③ループ



ゲームを「変える」ニンテンドウ64の最新タイトル事情を探る!

ニンテンドウ N64 メーカー 最新 レポート

「これから発売される予定のN64ゲームの最新情報が知りたい!」というキミのために、ファミマガ64が調べてきたよ!!

果てしない3Dバトルフィールド!

★★★★★★★★★★ Acclaim Japan

アクレイム ジャパン

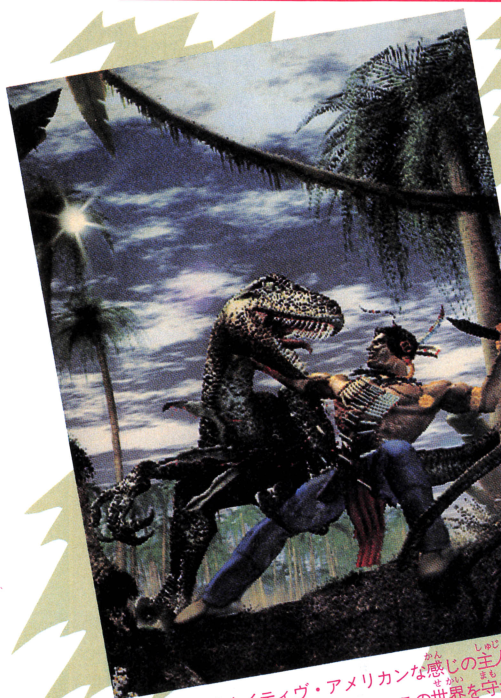
DATA
発売日未定
価格未定
N64 アクション 容量未定
未定
未定

テュロック:ダイナソーハンター

高い自由度を実現し熟成された3Dシューティング

アクレイムジャパンが発売を予定しているN64タイトル第1弾は、いろいろな武器を持ち替えながら敵を倒していく3Dシューティングだ。といっても、主人公がおかれた世界、現れる敵などゲーム内すべてが3Dモデリングによって作られた、まさにN64ならではというモノになっている。
時空の狭間に存在する"失われた世界"ロストランドを支配しようとする悪の帝王「キャンペイナー」。彼が送り込むバイオザウルス、サイボーグなどの敵からロストランドを守るため立ち上がるのが、主人公の野性児「テュロック」なのだ。
戦いの舞台ロストランドは、これまでの3Dシューティングゲームによくあった「閉鎖された空間」ではなく、ほとんど制約のない360度の広がりをもっているぞ。

"時"の狂った原始の大陸を魔の手から守り抜け!!


ネイティヴ・アメリカンな感じの主人公テュロック。この世界を守れるか?



原始的な雰囲気のなかで近代兵器が火をふくロストランド

見事に構築された"開かれた"3D空間

「石器時代」のイメージで作られている「ロストランド」は、植物が鬱蒼と茂るジャングルを主に、洞くつや建造物も存在している。遠くの景色は霞がかかったように処理するなど、グラフィック的に広がりを意識させられるぞ。また、世界は「ゲート」によって分けられ、プレイヤーはカギを手に入れてゲートの向こうへ進んでいく。

ジャングル なんでもアリ 洞くつ



一転して薄暗い洞くつのなかへ



巨木とシダ植物の森を、バイオザウルスが走る

©1996 Western Publishing Company&©Acclaim Comics, Inc. ©Acclaim Entertainment, Inc. ©Iguana Entertainment.

主人公の「主観」の視点で展開される冒険の世界

ゲームは主人公テュロックの視点で表示される。この視点は武器の照準も兼ねていて、3Dスティックで上下90度以上、左右(水平)360度の範囲で自由に動かすことができる。それで3Dスティックがふさがるため、移動は基本的にCボタンユニットで行うのだ。

ロストランドの地形は変化に富んでいて、崖を登ったり、水のなかを泳ぐなどさまざまなアクションを体験できる。多少コントローラ操作は複雑になるが…。



明らかに人工のもの。建物のなかは…



洞くつ内の広い空間か? 倒れた敵や人間はそのままちゃんと残っている

場面によって変化する視点の演出

今回新しく入手(といっても、まとまった情報は今回が始めてだけど)した画面写真のなかには、ロストランドのいろいろな場所での写真があった。高い場所から下を見下ろしたり、建造物を見上げたり、テュロックの視点はぐるぐる変わる。プレイヤーにロストランドを「実感」してもらうための演出として、この視点の効果がうまく発揮されているようだ。



上空へ逃れる敵。視点は上下にも大きく動くぞ

水際の戦い

「泳ぐ」などのアクションもある!!



これだけでは水のなかなのか、対岸にいるのか分からない。しかし、泳ぐことはできるはず

何かを祭った神殿か!?



建物の入口、もしくは巨大な門だろう。妙な飾りが見えるが…

「足元に注意」の場所も?



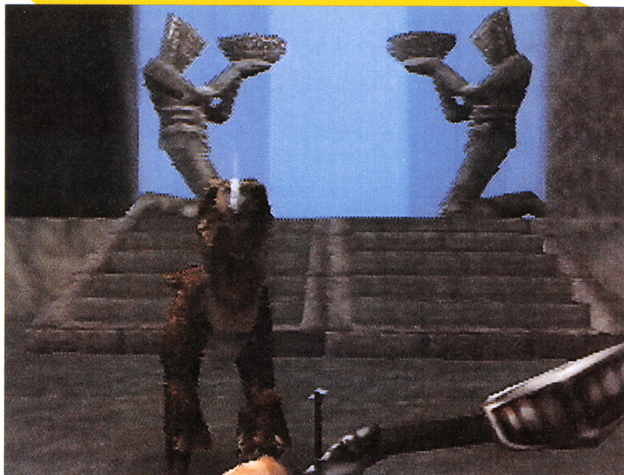
建物の内部? 下が霞んでいるということは、そうとう高い場所か

ガケの上に身を潜め、敵をねらい撃つ!?



これはどう見ても崖の上から下を覗き込んでいるように見えないかな? ここから敵を撃つこともできそう

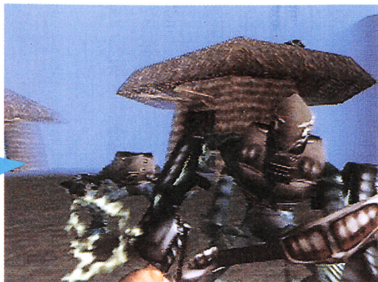
バイオザウルスが迫る!!


◐恐竜としては小型でもかなりの恐怖感がある。こんな弓矢で大丈夫なのか!?

悪の帝王キャンペイナーが操る敵をバリバリぶっ飛ばせ!

キャンペイナーが、ロストランド支配のために操る先兵は、バイオザウルス、サイボーグ、ロボット、エイリアンなど15種類以上いる。プレイヤーは、武器倉庫で入手する武器を敵に応じて選択しながら戦うことになるのだ。もちろん敵はロストワールドのなかをリアルタイムに動きまわり、プレイヤーに襲いかかってくる。その動き、質感なども3Dモデルならではのリアルさがある。

ロボット?


◐何だか得体の知れないヤツ。どうやって倒す？

異星人!?



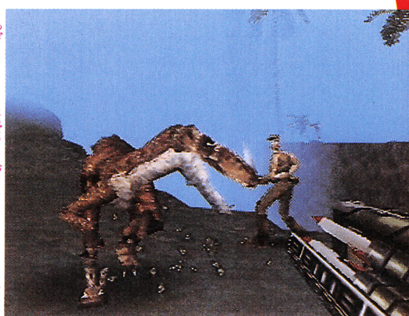
◐もしくは原始人か。敵には違いないようだ

敵はそれぞれ異なった「思考」を持っている!

バイオザウルスを始めとするテュロックの"敵たち"は、どれもただ闇雲に動きまわり、テュロックに攻撃をしかけてくるというわけではない。これら主人公の敵にはそれぞれ独特の思考パターンがプログラムされていて、普段の動きにしろ、テュロックに襲いかかるときにしろ、はたまた攻撃されたときなどにもその思考パターンの影響を受けて行動している。つまり、個々の特徴を把握した上で戦う必要があるということ。今までのように一定のパターンを「覚える」のではなく、敵の個性を「覚える」必要がありそうだ。

ここで紹介する画面には、そういった敵の思考パターンの一例が現れているように思われる。主人公の目の前で人間に襲いかかるバイオザウルス、また、不気味にうろつく敵。こういった部分がさらに世界をリアルに感じさせる。

考えて動いている!!

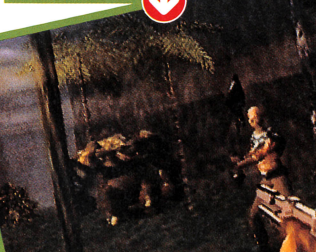


◐次にどんな行動を起こすのか？ 思考パターンを読んで対処できれば…

◐はるか霞の向こうから巨体を揺すって敵が出現。その巨体ゆえに動きは鈍い。知性レベルも低そうだが?









ウロウロ

人間に襲いかかる!!

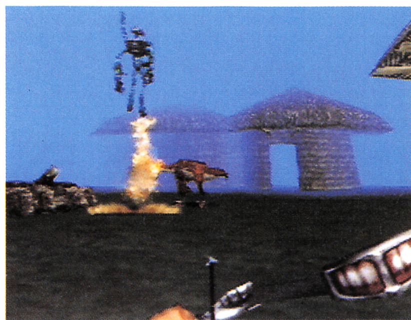


◐◐手前にいる兵士は敵ではないようだ。なんとバイオザウルスは兵士のほうへ突進していった！

原始的武器から近代兵器まで

ロストランドのなかで手に入る武器は、ナイフ、弓矢、ピストルなどに始まり、プラズマ・ビームなど10種類を優に超える。今回紹介する写真にはまだすべての武器は登場していないが、それでも十分豊富な品ぞろえといえる。武器はコントローラ裏面のZトリガーで発射。武器の持ち替えは、A・Bボタンでできるぞ。

武器ごとのアクションに注目



武器は見ための造形がリアル。発射するときの動きもなかなかカッコイイのだ

TUROK 武器バリエーション

弓矢



もっとも原始的な武器。威力はさすがに弱そう

ピストル



オートマチック? 装弾数は少ないだろう

ショットガン



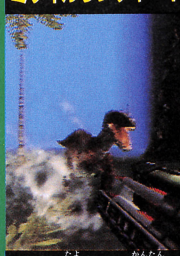
威力はかなり期待できる。連射はムリか

グレネードランチャー?



広範囲にダメージが広がる武器のようだ

ミサイルランチャー?



かなり頼れる。簡単には入手できないのかも

ウチはコレにかけてます!!

「霧のたちこめるジャングル、突然目の前に出現する大河。突き当たった戦闘の跡地には、すでに廃墟と化した神殿が…。N64でなければ絶対に実現できなかった、この世界観。ただ探検するだけでも楽しめるはずです。まさにN64というハードの凄さを一番感じられるソフトと言えるでしょう」

アクレイム ジャパン広報担当 清水氏

ちなみに現在の開発状況は 30%

NINTENDO POWER 出張版

『テュロック:ダイナソー・ハンター』 アクレイム社直撃取材

本誌「USAホットライン」のページでおなじみのニンテンドウパワー誌が、『テュロック』の開発が進められているアメリカのアクレイム社を取材。その内容を特別に紹介するぞ!

『テュロック』がN64で実現した世界

われわれニンテンドウパワーは、完成度30%のバージョンのものを入手した。このゲームの目的は、ロストランドとほかの次元との架け橋となる「時の王しゃく」を手に入れることだ。しかし王しゃくはバラバラに部品が飛び散っていて、それらを拾い集めなくてはならない。そのためにプレイヤーは、ロストランドの各ステージを探索していくのである。

『テュロック』でプレイヤーは、まるでシュワルツネガーやスタローンが出演する映画のなかにいるような興奮を体験できるだろう。また、ゲームに登場する強力な武器を手にしたとき、プレイヤーの興奮はさらに高くなるはずだ。武器は武器庫で手に入れるほか、「ロングハンター」のようなボスから入手することもある。現在のバージョンで多くの武器の存在が確認されたが、これらのほかにも「隠された」武器があるのだという。

■ひたすらにリアリズム

現実により近い3D環境を作りだす際の課題は「世界の端」をどう表現するかということである。『テュロック』では霧をうまく使い、ロストランド全体を覆って視覚的に(良い意味で)ごまかしている。また、ジャングルに生い茂るシダ植物や巨大な広葉樹、寺院などの建造物も「世界の端」の存在を不明瞭にするのに一役買っていると言えるだろう。

プレイヤーはゲームのなかの恐竜を見て「モーション・キャプチャーデータをジュラ紀まで取りにいった」と思うかもしれない。それほど彼らの動きはリアルなのだ。実際には500から600ポリゴンのキャラにテクスチャーを貼ったものなのだが。さらにこれらの敵は、プレイヤーに倒されても画面から消えてしまうことはなく、存在し続ける。そんなところも実にリアルだと思われないだろうか?

開発チーフ『テュロック』を語る

まず、プレイヤーが感じるのはコントロールの楽しさだろう。私自身、3Dスティックがとても自然なのでゾクゾクしたよ。また、視覚的な部分でも、目を見張るほどに新鮮なグラフィックを実現できたと思っている。

われわれ『テュロック』チームは、ゲーム制作の手始めに、まず800ページにおよぶ設計書の作成から取りかかった。しかし、制作の過程で、削らなければならないところがどうしても出てくる。結局半分の要素を削ることになってしまったが、逆に言うとわれわれの夢の半分は達成されたというコトになるね。

われわれはとにかくプレイヤーが夢中になれるモノを、現在の最高のレベルで作りたかった。そうしてできたのがこの『テュロック』なんだ。

ほんわか3Dアクションだよ

DATA

発売日未定
価格未定

N64	アクション 容量未定
未定	
未定	
未定	

ドラえもん(仮称)

EPOCH

エポック社

ポリゴンドラえもんが丸い！しずかちゃんがカワイイ!!

先日行われた「東京ゲームショウ」に出展され、注目度が高まってきたN64ソフト『ドラえもん(仮称)』。ファミマガ64が現地取材で入手(撮影)した採れたての画面を、さっそく公開しちゃおう。

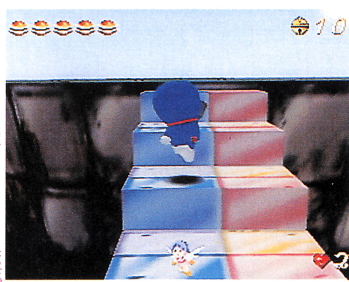
『ドラえもん～』は、ポリゴンで作られた3Dステージのなかを、ドラえもんやのび太くんなどおなじみの仲間たちが冒険するアクションゲームだ。「のび太は射撃が得意」「ジャイアンは力持ち」など、各キャラの特徴をいかして全部で20くらいになるというステージを進んでいく。ステージの最後には、ボスとの戦いが待っているぞ。



⭘冒険の舞台は「妖精界」。どんな展開が待ち受ける？



⭘敵もほのぼのしててカワイイのだ



⭘ドラえもんの後ろにいるのが妖精。道案内をしてくれるらしいんだけど

妖精の世界を守ってあげなきゃ！

シンプル操作がイイ感じ

N64といえば3Dスティック、3DスティックといえばN64ということで、この『ドラえもん～』でもドラえもんたちを3Dスティックでグリグリ動かすことができる。もちろんアナログのスティックの倒し加減によって、歩いたり、走ったり、移動スピードを調節できるぞ。ステージ内の段差などは、Aボタンでジャンプ。また、ジャンプは敵をふんずけるときにも使うよ。さらに、Zトリガーを押すと「ふせ」の状態になり、そのまま3Dスティックで「ハイハイ」ができる。これは〝遅く〟移動したいとき、たとえば狭い橋の上なんかで便利だ。このように基本的な操作は大きく分けて3つ。とってもシンプルで分かりやすいのだ。

それ以外では、ステージ内で武器を手に入れるとBボタンで攻撃ができるようになるぞ。

走る！ ◀しずかちゃん▶ 歩く





さらにジャ～ンプ！



⭘⭘簡単な操作で小気味よく動く。よりなめらかな動きにするために現在も調整中だ

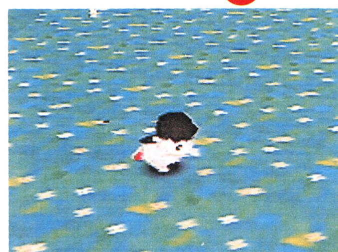
ドッカーン！



アイテム(空気砲)を取ると

⭘⭘空気砲を手にはめて敵を攻撃しちゃえ

ハイハイもします



⭘Zトリガーを引いたままスティックを操作する。慎重に行動したいときにオススメだ

©藤子／小学館／テレビ朝日／EPOCH CO., LTD.

視点をグリグリ変えちゃおう

ゲーム中の画面（視点）は、移動するプレイヤーを自動的に追尾してくれている。

また、Cボタンユニットによって自由に動かすことができる。自分の好きな視点でプレイしよう。

見やすい視点で



Cボタンユニットの左右で、視点を水平方向に回転。状況に応じて見やすい視点を探そう

ご近影



グルッと前に回り込むと、このとおり

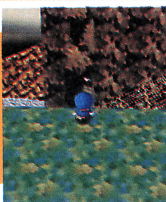
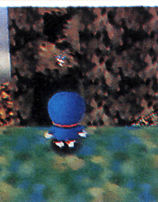
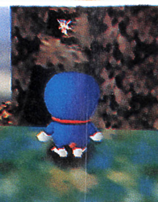
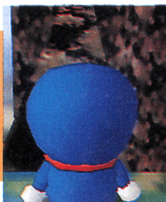
おまけ いろんなしずかちゃんを見てみよう

全国1億3千万人のしずかちゃんファンに贈る、サァビスコォナァァ！



いろんな都合で2.5頭身のしずかちゃん。おさげがラブリーです

ロング　普通　ズーム


カメラとキャラの距離は4段階。一番接近した状態からさらにズームさせると、キャラの頭上からの視点になる

現在遊べるのはこんなステージ

「東京ゲームショウ」にて出展されたバージョンで遊ぶことができたのは、1つのステージだけ。まだまだ開発途中のものだが、なかの地形や出現する敵など、徐々にできてきているようだ。ゲームのストーリーでは、復活しようとしている魔王から「妖精界」を救うためにドラえもんたちはやってくる。妖精界は、天空、大地、海洋の3つに分かれていて、すでにそれぞれが魔王の手下によって荒らされているのだ。このステージは見た目の感じから「大地」のどこかだと想像されるが…。ほかはどんなステージになるのか？



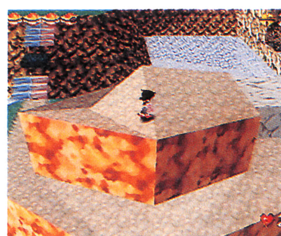
空から襲ってくる敵もいる。ドラえもんは耳をかじられる心配がいらなくていいよね

ウサギとかモグラとか




こんなカワイイ敵、やっつけらんな〜い。なんてね

景色もヨイです

高台から望む景色はキレイだね——っていくらキレイでもこんな一本橋の上はイヤざんすー

でべそ系 ステージのボスはタヌキだ！



おなかのバンソーコーが和む。頭にバンダナを巻いたオシャレなヤツ

ちなみに現在の開発状況は 30%

ウチはコレにかけてます!!

「N64初のリリースとなる『ドラえもん（仮称）』は、3D空間をプレイヤーが自由に移動できるアクションゲームです。ゲームに登場するキャラクタは、すべてポリゴンでとてもリアルに表現されています。「ドラえもん」の世界観をプレイヤーのみなさんに十分味わってもらえるよう、現在鋭意開発中です。ぜひ、ご期待ください」　エポック社広報担当　広木氏

※掲載した写真はすべて開発中のものです

世界最古のコースでゴルフを満喫

DATA

発売日未定
価格未定

N64	ゴルフ 64M
バックアップ(セーブ数未定)	
最大4人同時プレイ可	

栄光のセント・アンドリュース(仮称)

SETA

セタ

コースの地形、障害物、気候など ゴルフの環境を余すところなく再現

N64初の本格的ゴルフゲーム。有名なイギリスのセント・アンドリュースの「オールドコース」をプレイできるのだ。「オールドコース」といえば自然のままの地形をいかした特徴のあるコース。ゲームには地図や写真、実際に現場で撮影してきたビデオなどのデータを入力し、18ホールすべての地形を3Dポリゴンで忠実に再現している。さらにスコットランド特有の風や雨、霧などの天候もプレイ中にどんどん変化していくようになっている。まさに実在のコースを仮想体験できるといった感じ。N64ならではの美しいグラフィックが臨場感あふれるものに仕上がっている。

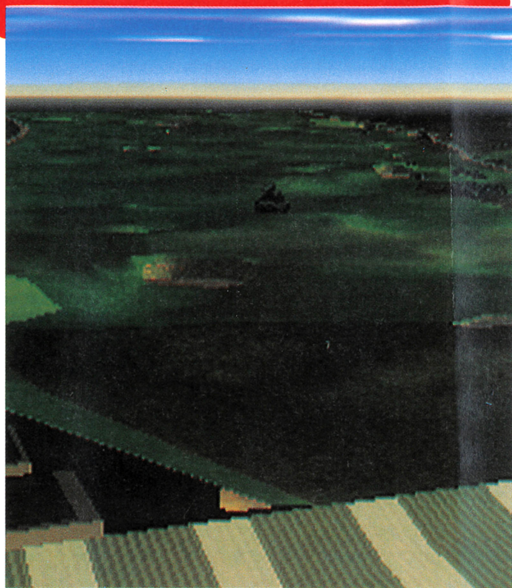


コース内に建っている豪華なホテルが見える。一番絵になるショットがこれ



トーナメントともなるとギャラリーにいっぱい囲まれてプレイすることになる

気の抜けない超難コース!



深いバンカーや複雑な地形の起伏が難しいコースにしている

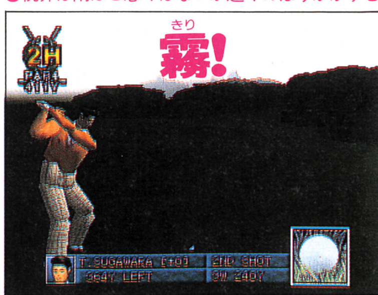
天候の変化がプレイに大きく影響

このゲームを盛り上げているのが天候の変化だ。ゲームの中では風向、風速の変化のほか、雨、霧といったスコットランドの気まぐれな天候の変化を再現。ゴルフボールが風の影響を受けて流されたり、雨や霧になると視界が悪く、目標が確認しにくくなる。特に雨になるとボールの飛距離にも影響するのだ。そのほか時刻の設定も可能。時刻により太陽の角度が変わり、コースの起伏が見えやすくなったり見えにくくなったりする。また夕方になると芝が伸びてくるのでボールが止まりやすくなるといった環境変化もある。



雨が降ると視界が悪くなり、飛距離も落ちる

視界は雨ほど悪くはないが遠くのほうがかすむ



「オールドコース」特有の障害物も登場

「オールドコース」の名物にもなっている、いろいろな障害物もゲームに登場する。深くえぐれたようなバンカー、川辺が垂直になっている小川、背の低い灌木が繁っている薮などがそれ。実際のコースと同じく、それらの障害物にボールを打ち込んでしまうと出すだけで一苦労。コース自体はとても難易度の高い設定になっている。



この小川が通称「スウィルカンバーン」。落ちたボールを出すのは不可能なのだ



左上に見える茂みが「コース」と呼ばれる薮。コース中最悪の障害物なのだ

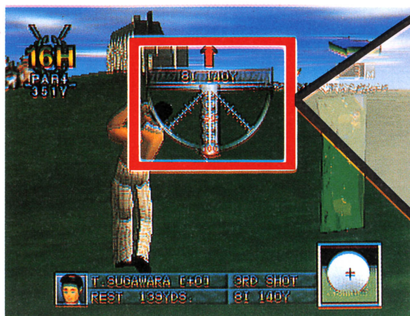
©SETA CORPORATION/LICENSED BY ST ANDREWS LINKS TRUST/小学館プロダクション　※画面はすべて開発中のものです

フレキシブルな操作感覚と成長するキャラクタが特徴

プレイヤーが操作するキャラクタもポリゴンで表示される。動きはモーションキャプチャーで作成したのでとても滑らか。ショットもN64の3Dスティックを利用して、実際のゴルフに近い感覚を味わえる。またキャラクタの能力は経験によって成長していくので、自分だけのキャラクタを育てるなんていう楽しみかたもあるぞ。

3Dスティックでナイスショット！

このゲームの一番の特徴はショットの気持ち良さ。打つ方向を決めてアドレスに入ったら、コントローラの3Dスティックを操作してショット。3Dスティックを手前に引くとバックスイングをはじめ弾くように放すとボールを打つ。スイングの力の加減はスティックを倒す角度を調節することにより可能。スティックを放すタイミングは、画面右下のボールの赤いマーカーでタイミングをとる。つまりスイングを始めてからボールを打つという動作が、3Dスティックを引いて放すというワンアクションでできてしまうのだ。



右下のボールに赤いマーカーが表示される。マーカーが最小のときに打つ！


この半円形のゲージを見ながらスイングの強さを調整。角度をつけるとフックやスライスボールを打てる

グリーンでは細かい起伏をまずチェックする

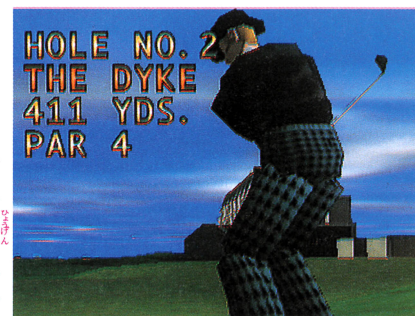




難しいバンカーショットを決めるとカイカン！

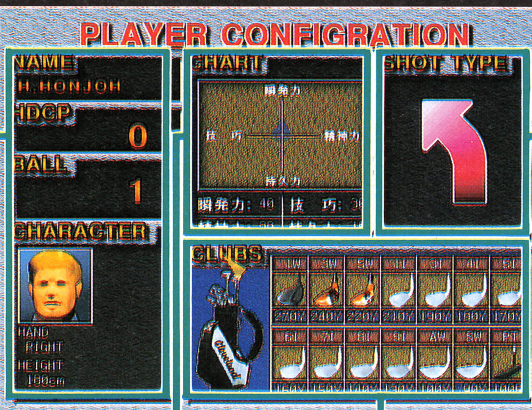
経験を積んで成長するキャラクタ

プレイヤーは用意されている8人のキャラクタを選択してプレイする。データの項目の内容はそのままでもプレイできるが、名前、使用クラブ、ボールの種類などを設定して自分の好みのオリジナルキャラクタを作ることもできる。4つのプレイヤー能力は任意に設定可能。これらの能力はトレーニングや試合の経験を積むことによりどんどん成長していくのだ。



キャラクタもポリゴンで表現される。滑らかな動きがナイスショットって感じ

キャラクタ画面の見方



球質

そのキャラクタがフックするドローボールを得意とするかスライスするフェードボールを得意とするかがわかる

キャラクタデータ

キャラクタデータは、名前、ハンディキャップ、ボールの種類、右利き左利きの選択、身長などをプレイヤーの好きなように設定することができる。身長を変えるとちゃんとキャラクタのグラフィックも大きくなったり小さくなったりする。もちろん左利きにすると左打ちになる

使用するクラブ

使用するゴルフクラブもプレイヤーの好みで変えることができる。例えばこの写真ではウッドを3本、アイアンを8本持っているが、1の代わりに4Wを持ってウッド4本、アイアン7本の組み合わせも可能。これは実際にプレイしてみた感覚で選択するといいだろう

能力

キャラクタの4つの能力は経験を積むとどんどん上がっていく。「瞬発力」は、この数値が大きいほど飛距離が伸びる。「技巧」の数値が大きいほどショットが正確になる。「精神力」の数値が大きいほどトラブルショットの成功率が高い。「持久力」の数値が大きいほどスタミナが続く

ちなみに現在の開発状況は 90%

ウチはコレにかけてます!!

「ショット操作に注目！ ゴルフ発祥の地として高い権威と歴史を誇る"セント・アンドリュース オールドコース"を、フルポリゴンで忠実に再現！ 豊富なゲームモードや、モーションキャプチャーで作成されたリアルなキャラクタで奥の深いプレイが楽しめます。またN64ならではの3Dスティックを使用したショット操作はとても新鮮です」セタ広報担当 下垣内氏

ゴルフ発祥の地「セント・アンドリュース オールドコース」とは？

イギリス北部、スコットランドのセント・アンドリュースにある、世界最古のゴルフコースと言われている「オールドコース」。18世紀に今のゴルフのルールがここのゴルフクラブで制定された。それがセント・アンドリュースがゴルフ発祥の地と言われるゆえん。全英オープンなどの大きな大会が開かれる名門コースである。


自然の地形そのままのコース。バンカーも自然にできたもの

最強のマシンを作り優勝を目指せ

DATA

発売日未定
価格未定

N64	レース 64M

レブ・リミット（仮称）

車のチューニングでレースの勝敗が決まる

サーキットを、猛スピードで走りぬける壮快なレースゲームがN64に登場するぞ。この『レブリミット』は、自分のマシンを自由にチューニングすることができる。そしてこのゲームはチューニングやピットインのタイミングも勝敗を左右するほど大切なのだ。例えば、タイヤを交換したり、太くするだけで路面の摩擦が変わり、速さも変化するなど細かいところまで計算され、作られている。



⇧レースにはどのようなマシンが出てくるのだろうか？　楽しみだ



⇧こんなすごいマシンを走らせることができるとは！　早くプレイしてみたいよね



⇧タイヤひとつ変えただけでも、走りに差が出る。このこだわりかたが、すごいのだ



⇧コースはアップダウンもあるのだ

リアルな動きとスピード感に注目！

ピットインや給油など実戦さながらのレース

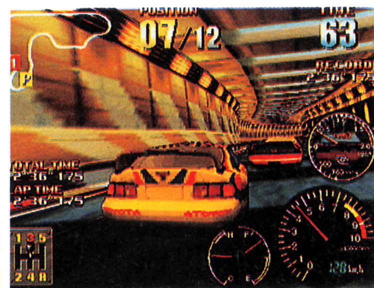
今までのレースゲームはライバル車と接触し、コースアウトしてもあまりダメージがなく、リアルさにかけたが、このゲームではライバル車も自分と同じ条件でレースを行うため、ダメージを受けたり燃料が少なくなるとピットに入るのだ。ピットでは修理だけでなくタイヤ交換をすることもできる。



⇧レースのときの視点はこれだけじゃない。運転席から見た視点などもあるようだぞ。

⇧ピットインのタイミングで、レースが変わる





⇧トンネル内での手に汗握る激しい競り合い！



⇧見よ！　このグラフィック。トンネルの明かりがしっかり車体に映り込んでいる

ドライバーに指示し走らせる監督システム

監督モードでは自分でマシンを運転することはなく、チーム監督となってドライバーにピットインの指示をだしたり、マシンのチューニングをするのだ。また、このモードでは、自分でチューニングしたマシンを使って、友だちと最大4人まで対戦プレイを楽しむこともできるのだ。



⇧監督モードはこんな感じになるのかな？　いろいろな角度から見られるとうれしいぞ

ウチはこれにかけてます!!

「スピード、ライバル車との駆け引きといった、カーレースのだいご味をあますことなく再現しています。ただ走るだけではなく、プレイヤーの好みでさまざまなチューニングバリエーションが広がります。自分だけのオリジナルマシンを作り、総合チャンピオンを目指してください。N64の本格的レースゲームとして見てください」セタ広報担当　下垣内氏

ちなみに現在の開発状況は

50%

©SETA CORPORATION　※画面はすべて開発中のものです。

8種の機体でミッションクリア

DATA

発売日未定
価格未定

N64	シューティング 64M

ワイルドチョッパーズ

3Dスティックと十字キーでヘリを操縦

8機の戦闘ヘリを駆って戦うミッションクリア型の、3Dシューティングゲームだ。このゲームの特徴は、ミッションすべてがリアルタイムで進んでいくことと、N64のコントローラの特性をいかした、独特な操作方法だ。戦闘ヘリの操作は、3Dスティックと十字キーでおこなう。両方の操作ボタンを使うことによって、戦闘ヘリの上昇や下降をはじめとする、さまざまな動きを再現できるのだ。そのほか山などの障害物は、戦闘ヘリが自動的に高度を変え乗り越えてくれるほか、戦闘中視点を切り替えられるぞ。

①ミサイルを発射
ミサイルは数の制限があり、撃ちすぎるぎると次のミッションで数が減る
Lトリガー


ミサイルの破壊力は絶大！ でも、多用は禁物

②機銃を発射
弾数が多く、通常はこちらで攻撃することになる。しかし、ミサイルよりは破壊力は低い
Zトリガー

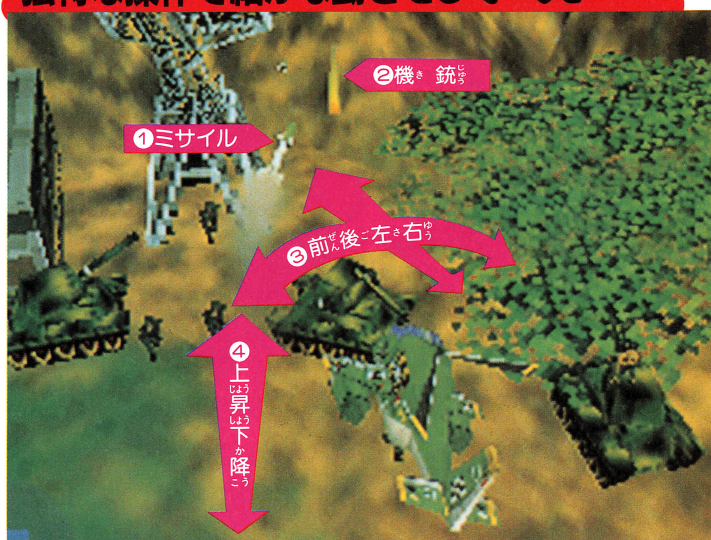


③機体の前後左右移動
360度移動することができる。前進しながら旋回することもできるのだ
十字キー

④機体の上昇下降
上昇や下降、左右などの動きをすることができる。上昇下降で照準を合わせられる
3Dスティック

視点の移動
4つのボタンで視点の変更をすることができる。戦闘中でも視点の変更が可能だ
Cボタン

独特な操作で細かな動きを実現



3Dスティックと十字キーで自由に動かすことができるようになった！

ファイアーッ！


こんな迫力の場面を戦闘中で見ることができるぞ！ これで敵を一掃だ!!


できる限り敵や基地などは破壊したほうがよい

戦闘ヘリを駆使し任務を遂行していく

プレイヤーはさまざまな任務を受け、それを完了するとミッションクリアになる。このゲームには、8種類の戦闘ヘリが登場し、ミッションごとに適した機体を選んで戦うのだ。さらに、前回クリアしたミッションが次のミッションに影響していく。例えば、弾薬基地などを破壊しないで終わると、次のミッションで敵のミサイルが増えるという状態になる。

リアルタイムで進行する戦況

ミッション中は自分独りで戦うのではなく、リアルタイムで仲間も見えないところで一緒に戦っている。例えば、敵軍の補給が終わり攻撃態勢を整えていたり、自軍と敵軍が戦っていたりするのだ。クリアに時間をかけると、敵が有利になったり仲間がミッションクリアしてしまうかもしれないぞ。

人間も攻撃してくる！


地上からも攻撃される。低空飛行は要注意だ

ウチはこれにかけてます!!

「このゲームは、ただのシューティングゲームではありません。意志を持っているかのように行動する敵キャラ、リアルタイムで変化する戦況などといった演出もリアルさを追究し、戦闘パイロットの気分が存分味わえます。3Dスティックと十字キーを使用した、画期的な自機の操作システムで迫力のある戦闘を楽しんでください」セタ広報担当 下垣内氏

ちなみに現在の開発状況は 50%

©SETA CORPORATION ※画面はすべて開発中のものです。

CUTEなジョゼットに話題集中

DATA

発売日未定
価格未定

N64 アドベンチャー 64M

未定

未定

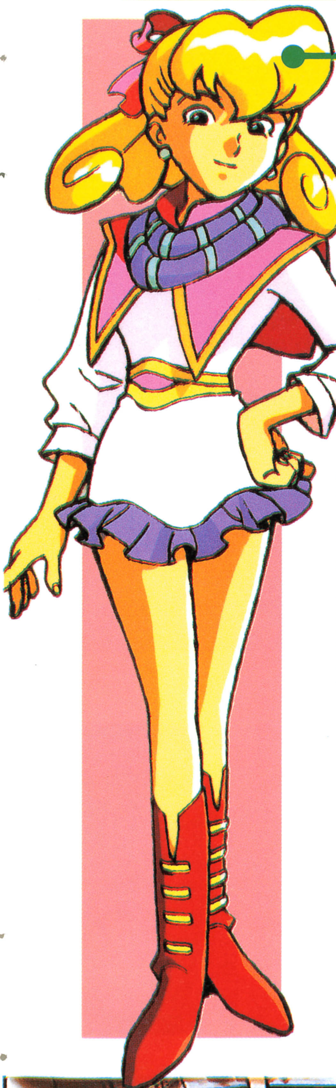
ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット

ENIX

エニックス

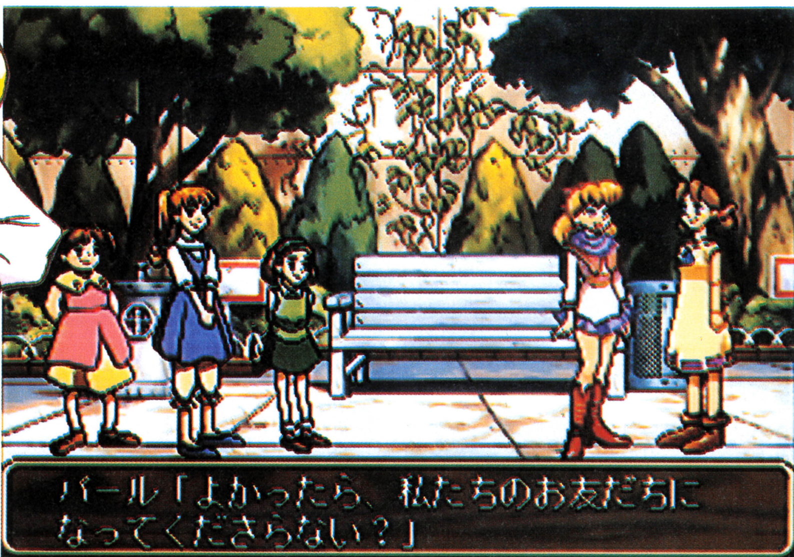
ブルーランド島で始まる新たな出会いと発見の連続

『J2』は機械の少女ジョゼットとのコミュニケーションを楽しむ、インタラクティブ・アドベンチャー。人工人格を持ったジョゼットと会話したり、学習させせながら物語を進めていくのだ。舞台となるブルーランドでの暮らしは、ジョゼットにとって初めてのことばかり。そのひとつひとつに対してジョゼットが疑問を抱き、そして答えを導きだしていく。プレイヤーがそのときどきの場面に応じて、適切なアドバイスを与えていくことが大切なのだ。



市長の娘 パール

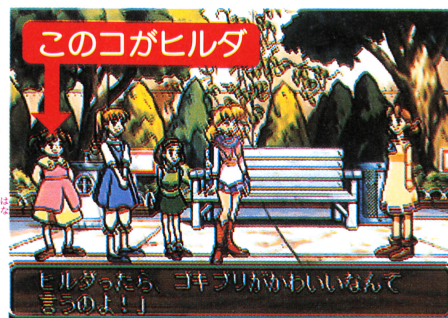
容姿端麗、頭脳明晰でいつも取り巻きが囲んでいる。じつは嫉妬深く、わがままでいつも自分がナンバーワンでないと気がすまない



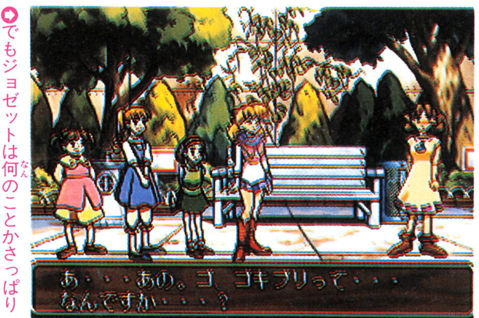
パールたちとの初めての出会い。「友達にならない？」と誘われるのはうれしいけど、ジョゼットは大丈夫だろうか…？

友達付き合いもいろいろ大変

今回は友達との出会いを例にとって解説してみよう。ジョゼットが公園に出掛けると、同じ年頃の女のコのグループと出会う。そこで友達にならないか、と言われて会話に参加したのだが、「ゴキブリ」がわからず話がはずまなかった。家に帰ってきたジョゼットは「ゴキブリ」についてあれこれ質問し、自分で考える。そして「女のコはゴキブリを怖がる」という答えにたどりつくのだ。いちど学習するとその事柄を忘れることはない。ジョゼットは「ゴキブリ」を見るたびに怖がるようになる。



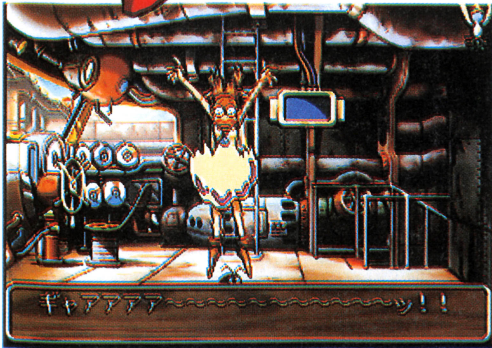
パールがジョゼットに話しかけてきた



でもジョゼットは何のことかさっぱり



家に戻ったジョゼットに「ゴキブリ」を見せる。質問に正しく答えていくと…

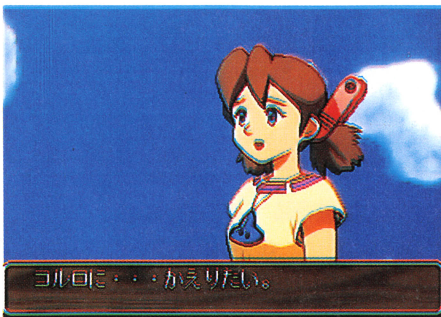


学習したあと見せるとこのとおり。モーレツに怖がってしまう

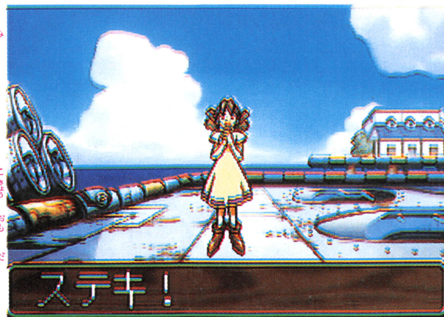
©ギプロ／ミント／エニックス

思わず抱きしめたくなる!? 素直で感情豊かなジョゼット

キャラクタの細かな仕草や何気ない動きは、スムーズなアニメーションで表現される。女のコらしいちょっとした仕草から、動きの大きいオーバーアクションまで、本当に多種多様。ジョゼットの素直な感情がストレートに表現される。一挙一動を暖かく見守ろう。



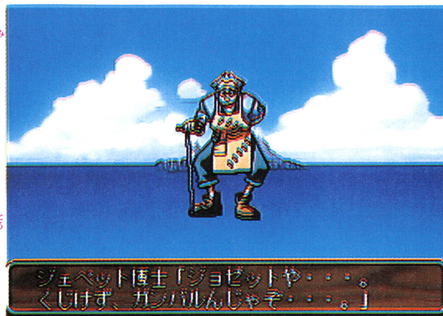
◆海を見て感激するところは女のコ



◆見ているうちに、故郷を思い出し…

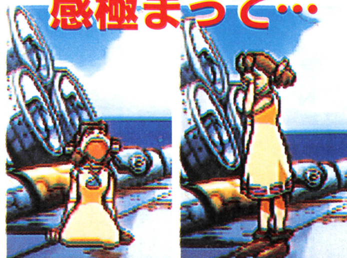
海を見てホームシックに…

海へやってきたジョゼットは、その美しさに感動。しかし海を眺めているうちに、故郷のコルロ島を思い出してしまう。コルロ島では、ジョゼットを作りだしたジェペット博士との悲しい別れが…。そんなことを考えているうちに、ホームシック状態になってしまう。そして、現れたジェペット博士の幻に励まされ、ついには泣きだしてしまう。



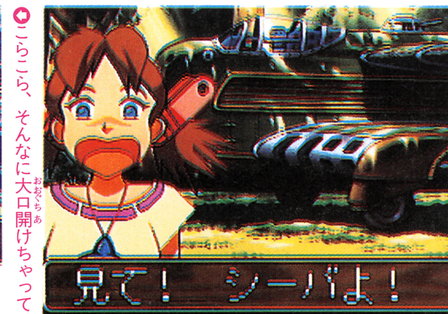
◆見えるはずのないコルロ島や、ジェペット博士の幻が現れる

感極まって…


◆◆悲しくなって、泣きだしてしまった。なにか喜ぶアイテムで、慰めてあげなきゃ

戦闘機発見で超ベリ興奮!!

とある森の中で、シリコニアン空軍の最新主力戦闘機シーバを発見。それを偶然見つけたジョゼットは、意外な発見にたじろぎもせず興奮ぎみ。いったい誰が、なんのためにこんなところに置いたのだろうか…という謎とは裏腹に、子供のようにはしゃぎだす。オーバーアクションを一通りこなしたあと、自作の「シーバの歌」まで口ずさんでしまう。どうやら乗ってみたいらしいが、特殊訓練を積んだパイロットしか操縦できないシーバを乗りこなせるのかな?



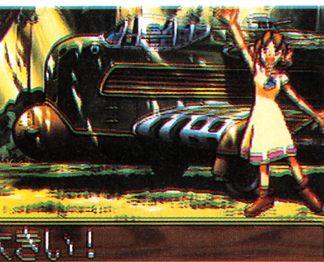
◆こらこら、そんなに大口開けちゃって



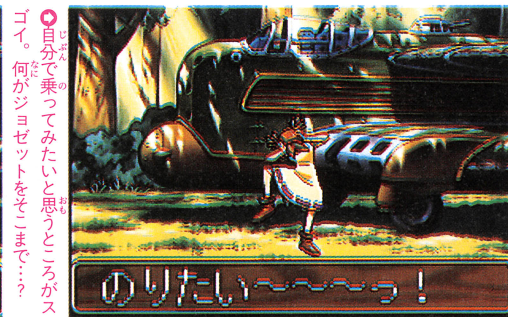
◆ひたすら見入るジョゼット。戦闘機マニア発覚か!?



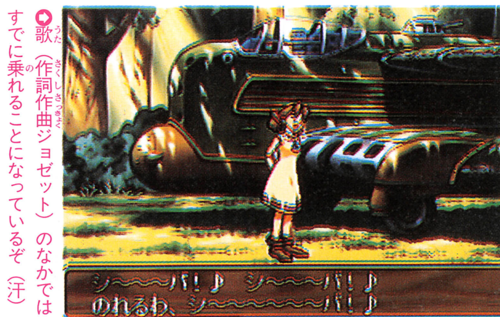
◆フツーの女のコは戦闘機がカッコイイなんて言わないような



◆わざわざ自分まで巨大化(?)してサイズを表現



◆自分で乗ってみたいと思うところがスゴイ。何がジョゼットをそこまで…?



◆歌(作詞作曲ジョゼット)のなかではすでに乗れることになっているぞ(汗)



◆ジェット式とプロペラ式の2種類の推進装置を搭載したシリコニアン空軍最新式主力戦闘機

ウチはこれにかけてます!!

年内発売を目指し急ピッチで開発中。今号では前人気ランキング第3位まで急上昇。「最近ゲーム雑誌の記者の一部に強烈なジョゼットフリークがいるとかいないとか聞きます。でもまさか"ジョゼラー"なんてのが出現することはないとは思いますが、洗濯バサミで髪を飾った女のコが街を歩いている光景は、見てみたい気がします」エニックス営業企画課 斎藤氏

ちなみに現在の開発状況は **60%**

ハドソンが格闘ゲームを緊急発表！

DATA

発売日未定
価格未定

N64 格闘アクション 容量未定

未定

デュアルヒーローズ

★★★★★★★★★★★★ HUDSON

ハドソン

カッコ良さにこだわった格闘ゲーム

今回ハドソンから突然に公開されたN64の対戦格闘ゲームをさっそく紹介してみよう。

現在わかっている超人たちには赤色の超人「GAI」と青色の超人「ZEN」がいる。その他の超人たちについての詳細は不明だが、カラフルな超人たちが勢ぞろいした姿をみんなも早く見たいよね。

気になるゲームのキャラクタをデザインしているのは、特撮映画界で活躍中の雨宮慶太氏だ。きっとみんなの憧れるようなヒーローたちが続々と登場するはずだ。キミが実際に、超人たちを操れる日まで楽しみに待っていよう。

ヒーローの王道を歩みたいなら GAI（ガイ）！

実際の人間の動きを取り込んでいるので自然な動きが期待できそうだ

赤い色の超人の名前は、GAI。一番目立つ色だから、技を決めたときの派手さやカッコ良さもグ〜ンとアップするはずだ

背中についた羽根らしいものはGAIの能力や必殺技などに、どう関係してくるのだろうか？

鋭さと繊細さを求めるなら ZEN（ゼン）！

じっと下を見つめる超人の仮面の奥にかくされた素顔も気になる所だ

クールな感じが漂う、青い色の超人の名前はZEN。彼の腕についている鋭利なものが戦いで、どう使えるのか早く知りたいよね

新システム"バーチャルゲーマー"とは？

このゲームでは「バーチャルゲーマー」と呼ばれる架空の対戦相手との熱い戦いが待っているぞ。

バーチャルゲーマーには主に、8人設定されている。つまり、同じキャラクタのGAIでも、8種類の戦い方をするGAIが存在するっていう驚きのシステムだ。

今まで対戦相手が、なかなか見つからなくて「ゲームの上達が遅い・強い奴が見つからない」なんて悩んでいた人には、待ち遠しいゲームだね。

このZENを陰で操っているのは、どんなバーチャルゲーマーなんだろうか？

ウチはコレにかけてます!!

「何だかわからないけど、とにかく雨宮慶太関係の格闘ということしか発表できず、申し訳ありません。あとちょっとでこの雑誌に出してもはずかしくない物になります！'97年に向けてパワーアップするからも〜ちょいまってて下さいね」 広報担当／梶野氏

ちなみに現在の開発状況は

7%

©HUDSON SOFT

KEMCO ケムコ

空と地上で展開するリアルバトル

ブレードアンドバレル

DATA
12月発売予定
価格未定
N64 シューティング 64M
最大4人同時プレイ可


迷彩色で塗装されたヘリの正面に敵機が



どの機体も捨てがたく、自機選びはかなり悩む

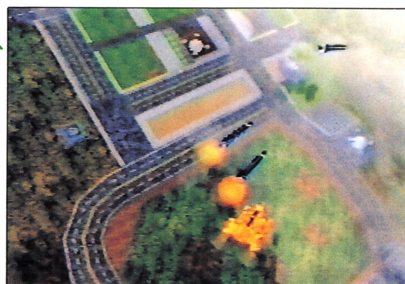
戦車とヘリを乗り分け敵をせん滅する

与えられた任務を遂行するため、地上戦に強い戦車や、空中戦に強い戦闘ヘリなどに搭乗して戦う3D視点のシューティングゲーム。ビルの林立する地形や砂漠地帯、敵基地施設などを戦場に、戦車対戦車やヘリ対ヘリ、戦車対ヘリの壮絶な戦いが展開していく。自機となる戦車、ヘリは各4種類のタイプから選べる。ゲームモードは、ミッションモードとバトルモードのほか、練習モードが加わる予定。ミッションモードは、各ステージの最後に控えるボスを倒すとミッションクリア。バトルモードは最大4人までの対戦が楽しめる。

特殊兵器大炸裂!!

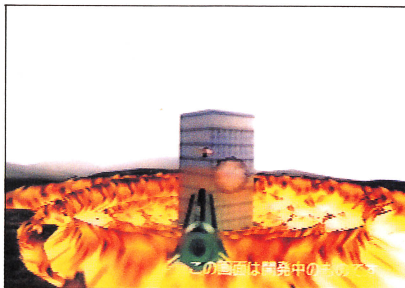


敵の施設を前方に見据えて指向性地雷を設置、爆破。施設破壊を容易に実行

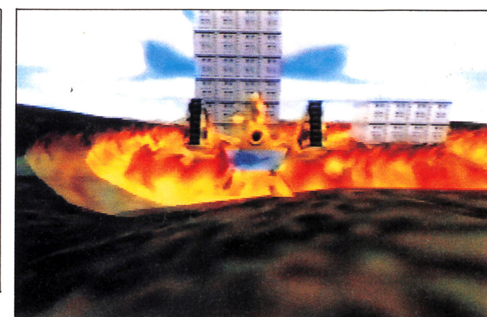

ホーミングミサイル発射！　標的を求めて画面外へ

敵を撃破してパワーアップ

戦いのポイントは、自分が選択した機体の基本性能を把握し、戦いにのぞむこと。敵を倒したときに出現するパワーアップアイテムを取れば、武装を強化して戦闘能力をさらに高めることができる。代表的な武装としては、ヘリの場合、目標を自動的に追尾するホーミングミサイルが便利。ミサイルの連発で頑強なビルを崩すこともできる。戦車の場合は、広範囲にダメージを与える地雷が使え、地上施設への攻撃がラクになるぞ。



これはもう、ミサイルの視点!?　大迫力


ヘリから放たれた数発のミサイルの直撃を受け、徐々に崩れさっていくビル

戦術を競い合える対戦プレイ

対戦プレイでは、個々の操縦技術もさることながら、建造物の中に隠れての待ち伏せ（戦車のみ）や、敵機の背後に回り込んでの攻撃など、戦略、戦術の駆け引きが勝敗を左右する。特殊兵器の装備も可能なので、ハデな攻撃の応酬が楽しめるようになっている。



2P対戦時の画面。戦車の目前に爆炎が

ちなみに現在の開発状況は 40%

ウチはこれにかけてます!!

「12月の発売に向け、順調に開発を進めています。今までにない3Dアクションとして、駆け引きのあるバトルや、新しい感覚で表現される3D空間の移動、スペシャルウェポンや爆発シーンの演出などに力を入れています。読者のみなさんに納得していただける、完成度の高い3Dバトルシューティングを目指して現在ガンバっています」（ケムコ　コバンザメ浜田氏）

©KEMCO　※写真は東京ゲームショウで上映されていたビデオから撮影したものです。

SUPER MARIO 64 スーパーマリオ®

Final 攻略されるのか〜ッ!!



最終コースの14、15と隠しスターの場所を丸ごと解明!!



これが最後の『マリオ64』攻略だ。超ムズのステージと、スター120個獲得に欠かせない隠しスターのありかをドド〜ンと解説。クッパを倒して愛しのピーチを助け出せ!!

任天堂 発売中 9800円

N64	アクション 64M
	バックアップ(最大4)

©NINTENDO

Nintendo & ファミマガ64 合同企画

『マリオ64』キャラクタネーミングコンテスト 開催!!



???



???

コース14 チックタックロック



コース14の入口は、3階への長～い階段を登りきった正面にそびえる巨大な振り子時計だ。長針と短針がクルクル回っている文字盤に突っ込めば、無数の歯車や振り子がマリオの行く手を阻む激ムズの世界が待っている。あらゆるテクニックを駆使してクリアしていくコース14を攻略だ。



時計の文字盤の奥にコースが広がっている

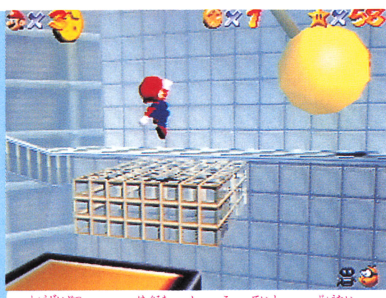
鉄則 時間ちょうどで振り子がピッタリ

コース14を（楽～に）クリアするための鉄則は、時間ピッタリにコースの中に飛び込むこと。12時、1時、2時…と長針が12時を指しているときにコースに入ると、アラ不思議!! コース内の振り子や歯車がすべて停止した状態でプレイすることができるんだ。今回の攻略でもこの技を使って、すべてが停止した状態で攻略してある。ちなみに、長針が12時の位置から遠ざかるほどにコース内の障害物のスピードが速まり、6時の位置だと変則的な動きをし出すぞ。



長針が12時を指すタイミングに合わせて突入。2分くらいの誤差ならば許容範囲だ

足場がベリー安定



障害物となる歯車や振り子が停止した状態だ

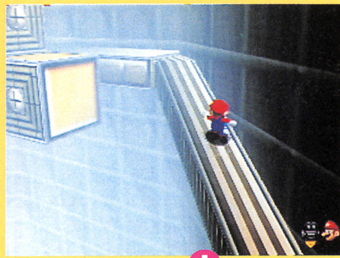
1 グルグルかごのなか

スタート地点から、巨大振り子の横を通り、足場を伝って上へ上へと駆け上がっていく。このとき、コース14全体を通して言えることだが、視点はマリオの遠方視点がベスト。狭い足場を駆けるには後ろからの視点が一番頼りになる。

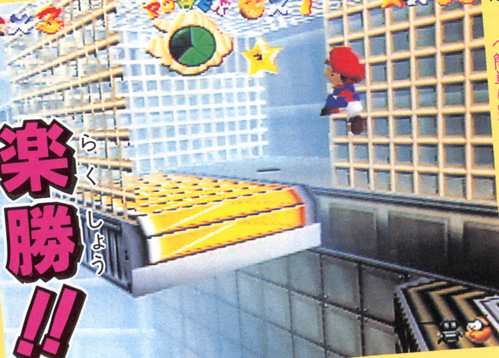
進みたい方向にマリオを向かせてゆっくり進もう。視点が追いついてこないときは、焦らずに立ち止まって視点が後ろに来るのを待て。

しばらく進んで金網の足場を通り過ぎ、4連の6角形の歯車を越えたら、すぐ目の前の金網のなかにスターが見えるはず。歯車からベルトコンベアに跳び移れば、スターのある金網のなかに入ることができる。

障害物がいくら停止しているからといって、足場が狭いことには変わりない。慎重に!!



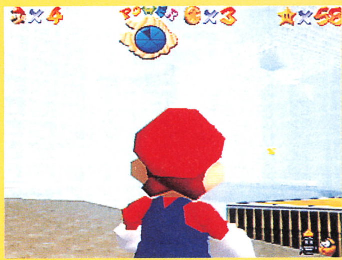
金網の中にスターを発見!! 通路に沿って進んでいけば到達できるぞ



普通にジャンプすればベルトコンベアへ簡単に跳び移ることができる

2 ふりこのへや

スター2へは、スター1がある金網の上を先へ先へ、上へ上へと進んでいく。その途中で、通路から伸びている鉄棒を登った先のちょっとした踊り場から見渡すと、反対側にスター2が見えるはず。



前方にうっすらと確認できるのがスター2だ。踊り場のちょうど反対側にあるワケね

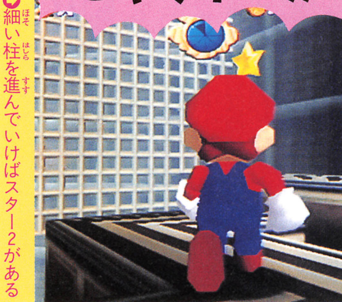
幅跳びでひとっ跳び

スター2のある場所へは、三角形の歯車が浮かんでいる奥の足場に渡らなければならない。が、向こう側へ渡るときにワザワザ三角形の歯車に跳び移る必要はナイ。実は、マリオの走り幅跳びで向こう側へひとつ跳びできるんだ。助走をつけて、足場ギリギリからチャレンジしよう。

スターのある足場に着いたら、細い通路を慎重に歩いていけばスター2は簡単に手に入る。巨大な振り子がマリオの障害物として用意されているが、コースに入るときに動きを止めておけば怖くない。

踊り場の端ギリギリから思い切って走り幅跳び!! ケッコーぎりぎりだったりする





細い柱を進んでいけばスター2がある

3 チックタック はりのうえ

ヒントから想像すると、巨大な時計の針が動いてないとスター3をゲットできないと思いがちだが、そんなことはナイ。確かに、針に乗って取るのも1つの方法だが、針の動きを止めておいても簡単にスターを入手できる。スター3は、スター1がある場所の真下にあるので、スター1の手前にある六角形の歯車から下を見下ろせば目的のスター3がすぐに見つかる。そこから飛び下りれば、スターのある部屋に行けるぞ。



⇧そのまま跳び降りればスターの小部屋へ

⇧視点変更で足元にスター3を発見!!

4 えっへん てっぺんドッスン

このスターは、障害物の動きを止めておけば、スターのある部屋へ簡単に行けるが、肝心のスターを取るのが難しい。障害物を動かしておくと、スターのある部屋までたどり着くのが難しい反面、スターの部屋まで行けば簡単にスターをゲットできる。この攻略では初志貫徹で、障害物を止めたままでのスター入手法を伝授しよう。

まずは、とにかく上を目指そう。ず～っと登っていくとらせん状の通路にでる。そこから壁を見ていくとドッスンの奥にスターが見つかる。らせん状の通路から幅跳びでスターのある部屋に跳び移ろう。

⇧まずはドッスンのいるスターがある部屋へ





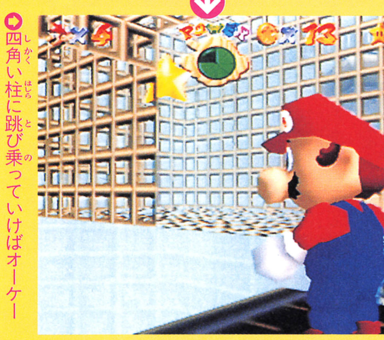
⇧走り幅跳びで簡単に行くことができるんだ

5 つきだしを のりこえて

スター5は、スター4を取るときに2段カベキックで乗り移る三角形の歯車から見渡すと、スター2の上空に発見できる。黄色い金網の足場を通ってスターに近づいていくと、四角い柱が壁から突き出している。後ろ宙返りで柱に跳び移り、柱を渡っていくとスター5のある部屋に行くことができる。障害物を動かしたままにしておくと、柱が出たり引っ込んだりして難易度がアップする。

⇧金網の中に小さく見えるのが目的のスター5だ





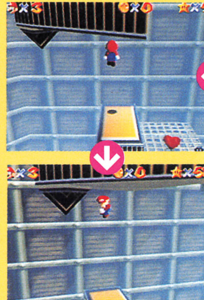
⇧四角い柱に跳び乗っていけばオーケー

連続ジャンプカベキック

らせん状の通路に行く手前の鉄棒を登った先の上空に三角形の歯車がある。さらに、スターのある部屋の上空にもベルトコンベアがある。この2つに跳び乗るためには連続ジャンプとカベキックの複合技が不可欠だ。このテクニックをマスターしないと障害物を止めたままでスターを入手することは無理。左に連続写真で解説したので、しっかりとマスターしよう。

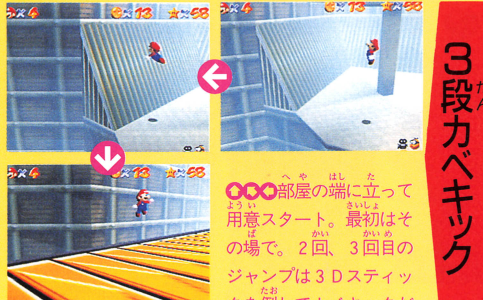
2段カベキック





❶❷❸最初のジャンプはその場で。着地する直前から3Dスティックを倒して2回目のジャンプをしてそのままカベキック

3段カベキック



❶❷❸部屋の端に立って用意スタート。最初はその場で。2回、3回目のジャンプは3Dスティックを倒してカベキックだ

6 ◯◯ふんの あかコイン

8枚の赤コインは巨大な針が横たわっている金網の下にある。障害物を停止させて、長方形の板を足場にすれば簡単に8枚入手できる。また、下から板を渡って行く場合は、板の対角線方向（斜めの方向）にジャンプしないと板に跳び移ることができなぞ。



⇧板を跳び登っていくときは、板と水平に跳んでいてはダメ



⇧斜め右に跳び出す感じでジャンプしないと跳び移れない

空中にスター出現!!



⇧スターは上空に出現するので注意しよう

コース15 レインボークルーズ



ラストのコース15は、振り子時計の右側の壁に開いている四角い穴の小部屋から進入する。四角い穴はかなり高い位置に開いているので、いきなりジャンプで進入することは不可能。まずは柵のあるお立ち台(?)に登り、そこからジャンプで進入しよう。



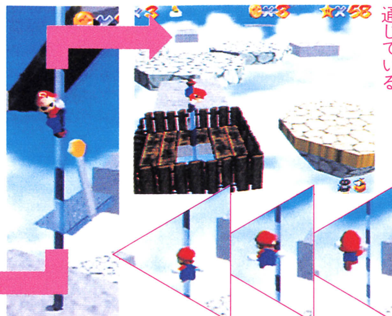
普通のジャンプで進入することは可能

鉄則 走り幅跳びでショートカット!!

コース15の鉄則はショートカット!! スタート地点のカーペットの反対側にある鉄棒へ、意を決して走り幅跳びで跳び移ろう。この鉄棒からすべてのスターへ進むことができるぞ。



かな〜り距離があるけどマリオの走り幅跳びの能力をもってすればこんなの楽勝!!



鉄棒を登った先はスター1、2、3、6に通じている



鉄棒を降りて先に進んでいくとスター4、5の2個のスターを入手することができる

1 にじをわたるふね

スタート地点から上空を見上げた遥か彼方で空中に停泊している飛空挺に、目的のスターが隠されている。飛空挺に渡るためには、カーペットを乗り継いで上へ上へと進んで行かなければならない。



カーペットの前方がベストポジションになる

カーペットを乗り継げ

途中で、乗り継ぐカーペットが左右2方向に2種類用意されている分岐点がある。そこでは、乗ってきたカーペットの進行方向の左にあるカーペットに乗り、さらなる上空を目指そう。



すばやくカーペットに跳び移れ!!

回転板は左前方に跳べ

カーペットの分岐点の直後に、巨大な板が回転している難所が待ち構えている。この巨大な回転板をクリアするときは、左回りのらせん状に移動しているカーペットの動きに合わせる必要がある。進行方向の左前方にジャンプして板をクリアしていくのだ。



こまめに視点を切り換えてクリアしていけ

2 てんくうのおやしき

障害物を乗り越えてカーペットに乗れ

スター2は、スター1を入手したときのカーペットの分岐点を右に乗り移った先にある。マリオが乗っているカーペットは、一直線に進んでいくようなナマ易しいモノじゃない。ウネウネと曲がりくねるわ、障害物があるわで息つく暇もない。特にカーペットから一度跳び移らなければならない障害物は、モタモタしているとカーペットが先に行ってしまう。素早くクリアしてカーペットに再び乗れ。



カーペットが消滅する前に乗り移れ



4つの障害物をクリアする必要がアル

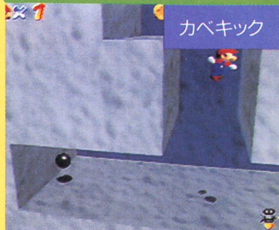
火炎放射はジャンプでクリア

天空のお屋敷の暖炉から吹き出ている火炎放射は、カーペットの後ろからジャンプでクリアせよ。火炎放射に触れたりカーペットから落ちてしまうと、再びカーペットに乗り移るのは至難のワザだ。この火炎放射をクリアすれば、スター2がある屋上はすぐ目の前だ。



ケツに火が付いたらアウトだと思え!!

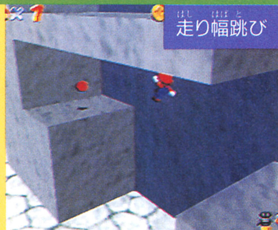
ジャンプテクニックのオンパレードで赤コインをゲット



3Dスティックをグイグイ動かせ



2段ジャンプよりも高く跳べる



焦ってヒップドロップするなよ

3 タテめいろのあかコイン

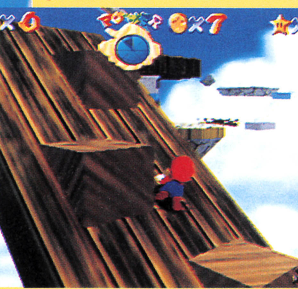
石造りの迷路にある8枚の赤コインをゲットしてスター3を出現させる。8枚が1カ所に集まっているうえ、スターもすぐ近くに出現する。移動する黄色い床から進めば簡単に迷路の中に入ることができる。スター取得の難易度としてはイージーなほうだ。が、今までに培ってきたジャンプテクニックを駆使する必要がある。走り幅跳び、後ろ宙返り、カベキックとジャンプテクニックの復習のつもりで挑もう。

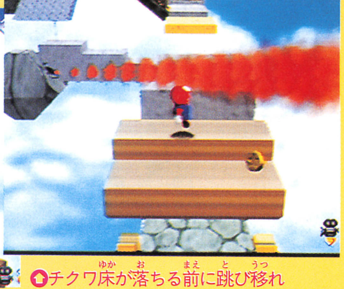
4 かぜきるきょだいブランコ

スター4へはショートカットの鉄棒を降りて進んでいく。マリオが乗っている側に傾くシーソーや乗ると落ちていくチクワ床。ゆらゆらと揺れるブランコなど、正にアスレチックという感じのコースだ。オマケに火炎放射まである。タイミングを合わせてクリアしていこう。タイミングを合わせ損なうと哀れマリオは奈落の底へ…。


タイミングを計って跳び移るんだ


炎が途絶えた瞬間にジャンプせよ

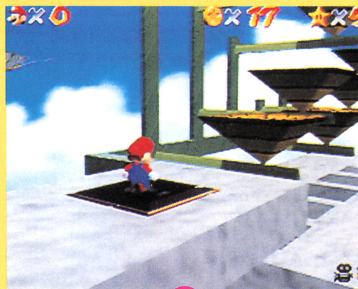

斜面はハイハイで登るのが安全


チクワ床が落ちる前に跳び移れ

5 あおぞらアスレチック

スター4を取るときに登った滑る坂道を横目に見ながら進んだ先にスイッチがある。スイッチを押すとピラミッド型の台が変形して足場が出現するので素早く登っていこう。ただし、出現する足場は7秒経つと元のピラミッド型に戻ってしまう。ダメだと思ったら素直に最初のスイッチからやり直せ。

タイムリミットはたったの7秒!!


よ〜いドン。ジャンプの失敗は許されない


たどり着いた先にさん然と輝くスターが!!

6 にじのかなたのしま

スター1を入手した飛空挺の船尾から見渡すと、丸い虹の向こうに浮き島が見える。船尾にある大砲に入り、虹を通るように照準を合わせて発射すればスター6がある浮き島に行くことができる。島にいるホルヘイに捕まらないように注意してスターを手に入れろ。


丸い虹に合わせて発射すれば後は何もしなくても浮き島に着地可能

大砲の準備が先決

苦労して飛空挺まで行っても、大砲の準備ができてないんじゃお話にならない。大砲を準備する赤ボム兵は、スター3があるタテ迷路の上に隠れている。タテ迷路のいちばん奥に体力回復のハートがあるのだが、その壁の間を連続カベキックで登って行くと赤ボム兵に会うことができる。急がば回れ。赤ボム兵に大砲の準備をしてもらってから飛空挺へ向かえ。

発射準備OK!!



こんな所に赤ボム兵が隠れているなんて〜ッ


連続カベキックで登れ

ここまでのコース上のスターは全部で90個


ファイナルスターを入手!!



クッパを倒してピーチとケーキを食べよう

ゲームを通じて3回の死闘を繰り広げるマリオとクッパの2回目と3回目の戦いを攻略。クッパがひそむエクストラコースは、全コース中でも難易度が高く、クッパにたどり着くだけでも一苦労。よって、ここでは対クッパ戦の攻略だけでなく、コース上での注意すべきポイントも攻略していくぞ。

エクストラコース



コース2 ほのおの うみの クッパ
コース3 てんくうの たたかい

エクストラコース2 ほのおのうみのクッパ

コースに入ったら動きだす前に視点のチェック。マリオを動かしやすく、前方の視界が利くマリオの後方視点にしてからスタートしよう。コース上の途中に2カ所ある浮き沈みする足場では、無理に強行突破しないように。足場が完全に溶岩へ沈んでしまうわけではないので、安全地帯でタイミングを合わせて慎重に行動せよ。


マリオのケツに火が付いても諦めず、3Dスティックでコントロールせよ


足場が沈みはじめたら、中心の安全地帯で溶岩を回避せよ


足場が全部溶岩の上に出ているときがチャンス。ダッシュで一気に渡れ

VSクッパ攻略法

再びの対戦とあって、クッパもジャンプで床を傾ける新たな技を繰り出してくる。このときマリオは決してジャンプしてはいけない。着地後にズルズル滑ってしまうんだ。クッパがジャンプしたら斜面の上を目指して駆け上がれ。クッパのジャンプをクリアしたら、前回同様にシッポをつかんで爆弾にブン投げれば一発で倒せるぞ。


シッポさえつかんでしまえばマリオのものサ

スベルなキケン!!


連続ジャンプで耐えるしかない!!

駆け上がって耐えろ!!


斜面を駆け上がっていれば落ちない

エクストラコース3 てんくうのたたかい

天空に浮かぶ不安定なコースがクッパ最後の砦だ。動いたり揺れたりする床に惑わされず、慎重にタイミングを合わせて進んでいけ。特に、4枚の板がクルクル回りリフトでは、タイミングを合わせないと乗り移ることができないぞ。また、コースの最後、クリボーがウヨウヨいる強風地帯の柱の後ろにある1UPキノコは、クッパ戦に備えて確実に入手しておこう。


障害物を連続して乗り越えて、移動していく板に飛び移れ


スイッチを踏んで階段が出現。連続ジャンプで登れ


回転リフトのタイミングをよ〜く見きわめてジャンプせよ

VSクッパ攻略法

最後の戦いは、今までのクッパ戦と異なり、クッパを爆弾に3回ぶつけなければならない。そのうえ、2回ぶつけたあと、戦いの舞台が星型に切り崩されてしまう!! 舞台から見ると爆弾は遥か彼方。シッポをつかまえてクッパをブン投げるときは、全速力で3Dスティックを回した状態じゃないとクッパを爆弾まで飛ばせない!! がんばるのだマリオ!!

高速回転でブン投げろ


中途半端な回転では爆弾に届かない!!


台座の中心にいないとマリオも落っこちちゃう


青い炎はマリオめがけて追跡してくる!!

100枚コインでスターを入手!!

コインを100枚集めるとコース上に出現する隠された7つ目のスター入手法を攻略。コイン稼ぎのポイントはこれを読めばバッチリだ!!

コース1 ボムへいのせんじょう

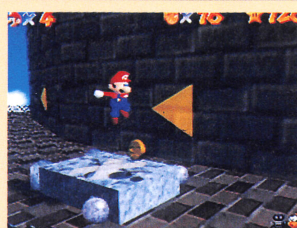
コース1で100枚コインを達成するためには、スター5を取得したときに潜った空中のコインを入手することが不可欠。地上のコインだけでは100枚集めることは不可能。また、コイン稼ぎは8枚コインのスターが出現する地点にある杭をクルクル回ると出現するコイン(1本につき5枚)がお得だ。



⇧空中のコインを取るためには羽根マリオになるのが何かとベンリだぞ

コース2 ばったんキングのとりで

3体のパックンフラワーから青コインをゲットして、タイマースイッチ(ヒップドロップで壊すと青コインが出現するブロック)を利用するだけでかなりのコインを稼げる。さらに、バッタンの背中でジャンプすれば5枚のコインが出現し、ヒップドロップで倒せばさらに5枚のコインを入手できる。



⇧バッタンの背中でピョンピョン跳び跳ねるだけで5枚のコインが稼げる

コース3 かいぞくのいりえ

コース中の全スターが104枚しかない超シビアなコース。オマケに沈没船の上の赤コインを取るためにはスター2以降を選ばなければならない。一枚一枚確実に入手していこう。特に、洞くつの奥のタイマースイッチは出現するコインを1枚取り逃がしただけで100枚コイン集めは不可能になってしまう。



⇧青コインはタイマースイッチのすぐ近くに並んで出現する!!

コース4 さむいさむいマウンテン

スノースライダーのコース内だけで約70枚のコインを入手。麓まで滑ったら、ワープゾーン(麓の小屋近くの壊れた橋から山頂の小屋近くの壊れた橋)で山頂に戻って、ゲレンデを滑りながら残りのコインを集めていこう。スライダーを後に回すとスターがコース上に出現してしまうので注意せよ。



⇨ショートカットのトンネルには入らないように

⇧ワープを利用して山頂から滑りながらコインを稼げ

コース5 テレサのホラーハウス

スター1又は2を選んで始めると、5体のテレサを出現させることができる。これだけで25枚のコインを稼げるぞ。さらに4体いる目ん玉お化けのアイクンで20枚ゲット。コース5は屋敷の外にもコインの隠されたブロックが転がっているので、それらを集めていけば100枚コイン集めは簡単だ。



⇧スター1をクリアしておけば簡単に2階に上がることができる

コース6 やみにとけるどうくつ

まずはケムリ迷路でコイン稼ぎだ。タイマースイッチで出現する7枚の青コインを確実に入手しておこう。コインが80枚以上になったらゴロゴロ岩の通路とドッシーの地底湖に向かえ。地底湖では間違っても青スイッチの部屋に入らないように。部屋に入った段階でコインの数が0枚になってしまう。



⇧メタルマリオにならないとタイマースイッチの青コインを全部とれない

コース7 ファイアバブルランド

スター5、6を選択すると、スタート地点の先にある黄色いブロックが実体化。その中からカメのコウラを入手できる。コウラに乗れば溶岩や離れ島にあるコインもラクラク入手できるぞ。溶岩のステージだけでもコインを100枚集めることはできるが、取りのがしていたら火山の中に取りにいこう。



⇨壁にぶつかるとコウラが消えてしまうので注意せよ

⇧100枚に足りないようだったら火山の中へ進入!!

コース8 あっちっちさばく

コース8では一度ピラミッドの中に入ってしまうと二度と砂漠に出られなくなってしまう。ピラミッドの中には約60枚のコインが眠っているので、最低でも40枚以上のコインを取ってからピラミッド内に進入しよう。なおピラミッド内のタイマースイッチのコインは、入口正面の砂場に3枚出現する。



⇧コウラや羽根マリオを利用するとラクにコインを入手できる

コース9 ウォーターランド

スター2以降を選んで100枚コイン集めをスタート。マンタのいる海底では中心で渦巻く渦潮に巻き込まれないように。また赤い貝の遥か上の水面近くの岸壁にコインが5枚落ちている。クッパの潜水艦ドックにある脱出口近くのコインは、メタルマリオになって吸い込まれないようにしよう。



⇧泳いで取りに行こうとすると潜水艦の脱出口に吸い込まれてしまう…

コース10 スノーマンズランド

フワフワさんやガマグチクン、スローマンを倒して、コインを集めていこう。ただし、冷たい池のなかにいるフワフワさんを倒してしまうと、池の向こうにあるカメのコウラと赤コインが取れなくなってしまう。なお自由に出入りできるフワフワさんのお家には38個のコインがあるぞ。



➡コウラに乗れば池の上の赤コインも簡単に入手可能

⬅透明マリオになって氷の中のコインを入手せよ

コース11 みずびたシティー

5つのシークレットのうち3つの黄色いブロックにコインが各10枚。タイマースイッチで青コインが6枚。これだけで60枚のコインを獲得できる。うまく集めればシティーだけで100枚集めることも可能だ。ちなみにダウンタウンでも全部で45枚のコインを集めることができるぞ。



➡大量に出てくるコインをこぼさないようにゲット!!

⬅潜ってたどり着くダウンタウンには赤コインがある

コース12 たかいたかいマウンテン

まずは山頂付近の岩壁から入るマウンテンスライダーにチャレンジ。3枚の青コインと黄色いコインを拾っていけば50～60枚のコインを獲得できる。ゴールしたらスターを取らずに柵を越えて落下すれば、スタート地点に戻ることができる。山を登りながら、残りのスターを集めていこう。



➡コースの途中で大きく右にカーブするので注意せよ

⬅ゴールのすぐ下がコースのスタート地点なんだ

コース13 ちびでかアイランド

デカ島に生息するデカクリボーは、ヒップドロップで倒したときのみ青コインを吐き出す。デカクリボーは全部で10体あるので、すべてをヒップドロップで倒せばそれだけで50枚のコインを入手できる。デカクリボーを倒し終わったら、チビ島とデカ島を行き来して、残りのコインを集めていこう。



➡多少ズレていてもヒップドロップは当たってくれる

⬅赤コインがある火山の中もコインの稼ぎ場だよ

コース14 チックタックロック

P-45のコース14攻略の鉄則に従い、障害物の動きを止めてチャレンジ。コイン稼ぎは、スター2の近くにあるタイマースイッチの青コイン（7枚）とコインが10枚詰まった5つの黄色いブロックを的確に取ることだ。あと、このコースは足場が狭いので、足を踏み外さないように慎重に移動せよ。



⬆コインが少なくなると落下したときに減った体力も回復できなくなる

コース15 レインボークルーズ

コース中にコインが散らばっているので、クマなく回ってコインを拾っていかなければならない。その中でコインの唯一の稼ぎどころは、タイマースイッチの青コイン。ヒップドロップでスイッチを押して赤コインがあるタテ迷路の奥を連続カベキックで登っていくと、青コインを入手できる。



⬆タイマースイッチを押して素早く行動しないと青コインが消えてしまう

赤、緑、青3つのスイッチの場所を解説

赤ブロック 羽根マリオ

スターを10個以上集めた状態で1階のホールに行くと、天井から眩しい光が差し込んでいる。マリオを光の中に入れて天井を見上げると、赤スイッチのある空間へワープ。いきなり羽根マリオの状態で空中に放り出されるぞ。上空には赤コインも浮いているが、ひとまず中央の塔に着地せよ。塔の上にある赤スイッチを踏めば、コース中のすべての赤ブロックを実体化させることができる。



⬇飛行中にヒップドロップするとその場に着地できる

⬆光を見上げた先に赤スイッチのコースが存在する

緑ブロック メタルマリオ

緑スイッチはコース6の「やみにとけるどうくつ」にあるドッシーの地底湖の扉の奥に隠されている。緑スイッチのコースに入った瞬間、マリオはテカテカのメタルマリオに変身!!　このコースは激流になっているがメタルマリオなら、どんな急流にも流されることなく歩いていける。水の底に落ちている赤コインは後回しにして、素早く岸に上がり緑スイッチを踏みにいこう。

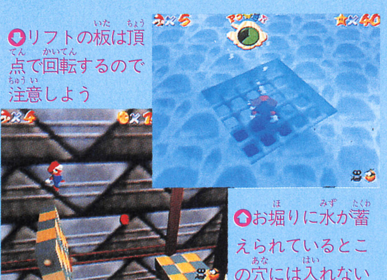


⬇激流に流されてしまうとお城のお堀りに逆戻りだ

⬆意外と見落としがちなのがこの緑スイッチへの扉だ

青ブロック 透明マリオ

青スイッチのコースへ入るには、お城の堀の水を抜かなければならない。お堀りの水は、お城の地下水路の2本の柱をヒップドロップすることで抜くことができる。水のなくなったお堀りに行くと四角い穴が開いているので進入してみると、そこが青スイッチのコースだ。コース自体がアスレチックコースになっている。急な坂や板を乗り継いだ先に目指す青スイッチが置かれているぞ。



⬇リフトの板は頂点で回転するので注意しよう

⬆お堀りに水が蓄えられているとこの穴には入れない

お城の隠しスター 全15個ガイド

お城の中に隠されている15個のスターを手に入れる方法を完全解説。これで全120個のスターは余すところなくキミのモノになるハズだ。

おさかなといっしょ

1階

コース3の入口がある部屋の左右の壁に四角い穴が開いている。2段ジャンプで右の穴に入るとお魚が泳いでいる水槽の中に入ることができる。コインで体力を回復しながら8枚の赤コインを取るとスターが出現する。ちなみに、壁の左の穴に入ると1UPキノコが出現するぞ。



息継ぎはできない!! コインを取って体力を回復しながら泳ぐのだ

はばたけはねスイッチへ

1階

赤スイッチがあるコースの上空に浮かぶ8枚の赤コインを取ると、真ん中の塔にスターが出現する。赤コインは、ガイドの黄色いコインに沿って左周りで旋回しながら入手しよう。最も低空にある2枚の赤コインは、羽根マリオになって塔の塀から3段ジャンプで飛行しても入手できる。



3Dスティックを倒しすぎないように、微妙にコントロールしながら飛べ

ピーチのかくれスライダー①

中2階

中2階にあるピーチの部屋の右のステンドグラスの奥がスライダーのコースだ。ゴールにある黄色いブロックを壊せば中からスターが出現。



無事ゴールに到着すればOK

ピーチのかくれスライダー②

中2階

スライダーを滑り降りるときに、21秒以内でゴールすると、スターが出現する。ショートカットしてもちゃ～んとスターは出現するぞ。



全速力で滑り降りるベシ

やみのせかいのクッパ

中2階

クッパとの最初の戦いが行われるコースにある8枚の赤コインを入手するとスターが出現する。スタート地点と火炎放射の先にある空中に浮いている赤コインは、スイッチを押すと出現する足場を利用して入手する。土管の手前の2連シーソーの横と上にも2つの赤コインが置いてあるので見落とすな。



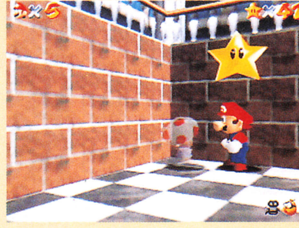
スイッチを踏んでスタート地点の赤コインをゲット

狭い足場にある赤コインへは忍び足で慎重によ

キノピオのおくりもの①

地下

スターを12枚以上集めた状態でお城の地下のコース6「やみにとける どうくつ」の入口がある部屋に行く。部屋に入って廊下に沿ってクルッと回り込むと部屋の角にキノピオが隠れている。近づいてキノピオに話しかけるとスターをくれるぞ。スターが12枚未満だとスターをもらえないので注意。



キノピオがスターを持っているなんてチョット反則（!?）な気がする…

メタルスイッチのたき

地下

緑スイッチがあるコースに置いてある8枚のコインすべてを手に入れるとスターが出現する。8枚のうち4枚は柱の裏とスイッチの周りにある。残りはスイッチの周りの水中にある。激流に流されないようにメタルマリオに変身して水中の赤コインを入手しよう。スターも水中に出現するぞ。



赤コインの近くに1UPキノコまであるぞ!!

メタルマリオにならないと水中のコインは取れない

うさぎのひみつ①

地下

スターを15枚以上持った状態で地下の迷路に行くと、ウサギがピョンピョン飛び跳ねている。このウサギを捕まえるとスターをくれる。



ヘッドスライディングで!!

うさぎのひみつ②

地下

持っているスターを50枚以上にして地下に行くと、再びウサギが現れる。再度ウサギの捕獲に成功すると2つ目のスターがもらえるぞ。



待ち伏せも一つの方法だ

おほりのとうめいスイッチ

地下

青スイッチのコースにある8枚の赤コインを取ることで、スターが出現する。8枚のうち4枚はスタート直後に滑り降りる斜面の台座に置いてある。滑り降りるときに取り損なったら、時間はかかるがハイハイで斜面を登って赤コインを取りにいこう。残りの4枚はシーソとリフトのところにあるぞ。



慌てずにハイハイで斜面を登っていけば簡単に赤コインを入手できる

ほのおのうみのクッパ

地下

クッパと対決するときに通るコース上の赤コインを8枚入手するとスターが出現する。赤コインの多くが空中に浮いているので、地面の黒い影を頼りに赤コインの場所を探っていけ。スターの出現場所へは、コース終盤にある3連鉄棒の2つ目の鉄棒がある場所をカベキックで登れば行ける。



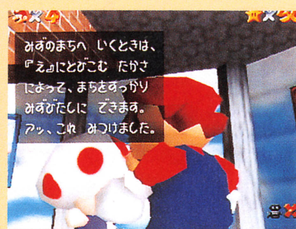
金網の部屋のエレベータの下に赤コインが浮いてる

炎にカモフラージュされて赤コインが隠されている

キノピオのおくりもの②

2階

スターを25枚以上持った状態でお城の2階に進む。上がって来た扉のちょうど裏側、3階へ通じる階段の下にいるキノピオに話しかけると、鏡の部屋のコース10に入るヒントと、コース11の水位を変える方法を教えてくれる。と同時に隠し持っていたスターを譲ってくれるぞ。

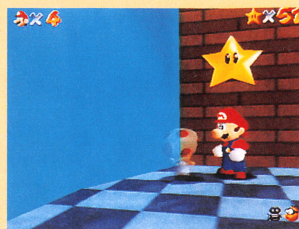


⇧コース攻略のヒントまで教えてくれるなんてピノキオはイイ奴だよね

キノピオのおくりもの③

3階

コース14、15があるお城の3階の壁際にもキノピオがいる。近づいていってキノピオに話しかけてみよう。コース14の障害物を停止させる進入法のヒントを教えてくれる。さらに、マリオがスターを35枚以上持った状態ならば、隠し持っていたスターをプレゼントしてくれる。



⇧キノピオがくれるスターは全部で3枚。見落としやすいので注意しよう

にじかけるはねマリオ

3階

コース15の入口とは反対の壁に開いている四角い穴の小部屋から、隠しコースに行くことができる。羽根マリオになって雲の上に置かれている8枚の赤コインを手に入れてスターをゲットしよう。最上空にある赤コインを手に入れるためには、マリオを大砲で空高く打ち上げなければならない。



⇨唯一雲の下にあるコインはヒモにぶら下がって入手

⇧大砲は全部で2門。赤ボム兵が準備してくれるぞ

てんくうのたたかい

4階

クッパとのラストバトルに向かう途中のコースで8枚の赤コインを集めよう。赤コインはかなりイヤらしい場所に隠されているので見落とさないように。特に、最初の回転板がある土台のワキと、土管の直前にある階段の下に置かれた赤コインは、よ〜く見渡さないと発見できないので注意せよ。



⇦こんな場所にあるのは反則だと思うのは㊥だけ!?

⇨コ、コレは…見つけろと言われてもナカナカねェ

Nintendo® & ファミマガ64 合同企画 『スーパーマリオ64』キャラクタネーミングコンテスト

合計100名プレゼント

いきなりだが、『マリオ64』のコース2に登場するフクロウ(仮称)とコース4&10で登場するペンギン(仮称)にナイスな名前を考えてほしいのだ。種族名で呼ばれる哀れな2体に、ピッタリの名前を思いついたら、下の応募の決まりにそってハガキをドシドシと送って欲しい。任天堂とファミマガ64の審査を経てみごと最優秀賞に輝いたキャラクタの名前は、任天堂公認『マリオ64』のキャラクタ名として採用されるぞ！ さらに、それぞれの最優秀作品には**ニンテンドウ64(各1名)**を、優秀作品には**コントローラブロス(各5名)**をプレゼント。オマケに、応募者全員の中から抽選で88名にファミマガ64特製グッズをプレゼントしちゃうから、みんなハリキッて応募してね!! 最優秀、優秀作品はファミマガ64誌上で発表します。

キミのつけたキャラクタの名前が「マリオ64」の公式名称になる

応募の決まり

イカス名前を思いついたら、その名前がフクロウかペンギンか分かるようにハガキに名前とネーミングの理由を書いたうえで、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記し、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 ファミマガ64 ネーミングコンテスト係まで送ってください。応募は1通につき1つとします。締切りは9月27日必着です。

お題



ペンギン(仮称)

ペンギンレースでのライバル。ズルっこを許さない律儀な性格。意外と子煩悩だったりする



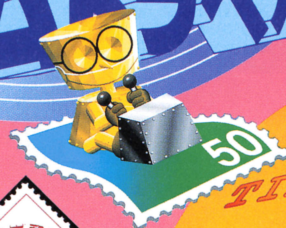
フクロウ(仮称)

マリオを空高く引っ張り上げてくれる力持ち…の割りには持久力が今ひとつ足りないようだ

切手でタイムトラベル

郵便局

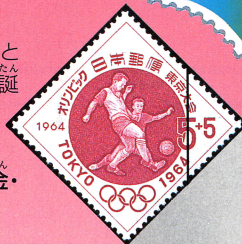
キミは、どんなスポーツが好きかな？ 切手の図案には、いろんな競技が描かれているんだよ。



TIME TRAVEL

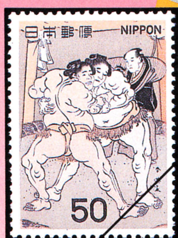
1954 → 1964 → 1971 → 1978 → 1984 → 1987 → 1995 → 1996

★サッカー



1800年代に、フットボールという競技名でイギリスに誕生した。
1964年6月23日発行
オリンピック東京大会募金・第6次〈サッカー〉

★相撲



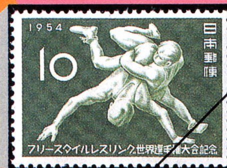
日本の「国技」。今の大相撲の原形は江戸時代にできあがった。
1978年9月9日発行
相撲絵シリーズ・第2集〈陣幕と雷電〉

★バスケットボール



アメリカの体育学校に勤める指導員が、1891年に考えだした。
1987年10月24日発行
第42回国民体育大会記念〈バスケットボールと守礼門〉

★レスリング



文明の歴史とともに、はるか古代から競技として行われてきた。
1954年5月22日発行
フリースタイルレスリング世界選手権大会記念〈フリースタイル・レスリング〉

★スキー



もともとは北欧の雪国で、冬の交通手段・用具として発達した。
1971年2月6日発行
札幌オリンピック冬季大会募金〈スキージャンプ〉

★野球



日本に初めて野球が伝えられたのは1873年（明治6年）だった。
1984年11月15日発行
日本プロ野球50年記念〈打者〉

★マラソン



古代にギリシア軍の勝利を知らせる者が、マラトンからアテネまで走り続けた伝説に由来する。
1995年8月23日発行
第18回ユニバーシアード大会'95福岡記念〈マラソン〉



1946年の第1回大会以来、全国47の都道府県で順番に開催されている国民体育大会。今年は広島県内で夏季および秋季大会が開催されるよ。

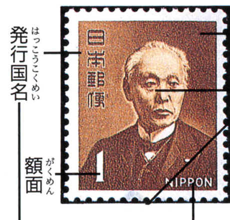
第51回国民体育大会記念〈アーチェリーとモミジ〉

さまざまな競技種目が、都道府県対抗で競われる『第51回国民体育大会記念』の切手が9月6日にでるよ。

レッスン2 ワクワク切手塾

切手の各部分には名前があるよ！

1枚の切手はいろんな部分からできている。おぼえておくと便利だよ。



発行国名…どこの国の切手かわかる表示。
印面………印刷されている面のこと。
図案………印面に描かれているデザイン。
額面………切手の金額をあらわす数字。
目打ち……切手のまわりのギザギザ部分。
●未使用切手は裏面にのり（裏のり）がついている。使用済み切手なら印面にスタンプ（消印）があるよ。

ほかにもある！ 今月の新切手

9月6日発行 ふるさと切手・神奈川県版〈仙石原湿原植物群落〉
9月30日発行 共同募金運動50周年記念

ファミマガ64 ランキングBOX

人気ゲームは？売れてるゲームは？
知りたい情報が一目でわかる!!

前人気

読者評価

売り上げ

『ワンダープロジェクトJ2』がトップ3に浮上!!

今回もトップは『ドラゴンクエストIII～』。前回の415点からは、ややポイントダウンしたものの、あいかわらず安定した強さで首位をキープしている。追撃を続ける『マリオカート64』は、前回よりポイントアップして200点台をマーク。首位を落とすほどではないが、着実に2位を定位置としつつある。その上位2タイトルに続いて、3位におどり出たのは『ワンダープロジェクトJ2』!! ここ最近の順調な画面写真の公開が功を奏してか、前々回の26位、前回の9位、そして今回と、華麗な3段飛びを決めている。しかしながら『風来のシレンGB』や『ストリートファイターZERO2』などの人気タイトルが後続に迫っており、まだまだ予断を許さない状況だ。また、5位に浮上した『ポケットモンスター2』も、今後目が離せない。

★今回のトップ3★

1	**スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…** 前回からポイントを落としても堂々の首位。なぜ？
2	**マリオカート64** ポイントアップで2位をキープ。足場を固める。
3	**ワンダープロジェクトJ2** ついに上位争いへ。それにしてもエニックス勢強し。

今回の注目作

ポイントでは前回の2倍強にアップした『ワンダープロジェクトJ2』。後続を振り切ってさらに順位をアップするのか、今後の展開に注目！



⬆滑らかなフルアニメーションの画面が見どころのひとつだ

Reader's Request TOP 30

前回	今回	ゲーム名	ハード	メーカー	発売日・価格	ポイント
1	1	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	未定・未定	370
2	2	マリオカート64	N64	任天堂	11月未定・9800円(別)	251
9	3	ワンダープロジェクトJ2	N64	エニックス	未定・未定	169
6	4	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	G B	チュンソフト	10月未定・3900円(別)	128
4	5	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	9月下旬・7800円(別)	105
13	5	ポケットモンスター2	G B	任天堂	未定・未定	105
5	7	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	85
10	8	金田一少年の事件簿(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	83
26	9	ウィザードリィ・外伝IV	SFC	アスキー	9月20日・8000円(別)	75
12	9	★牧場物語	SFC	パック・イン・ビデオ	8月9日・7800円(別)	75
13	9	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー	SFC	アスキー	12月6日・9500円(別)	75
18	12	ヨッシーアイランド64	N64	任天堂	12月未定・9800円(別)	70
7	13	★スターオーシャン	SFC	エニックス	7月19日・8500円(別)	63
3	14	★大貝獣物語II	SFC	ハドソン	8月2日・8200円(別)	61
31	15	ウェーブレース64	N64	任天堂	9月27日・9800円(別)	53
28	16	エフゼロ64	N64	任天堂	12月未定・9800円(別)	48
—	16	実況パワフルプロ野球4(仮称)	N64	コナミ	未定・未定	48
36	16	★熱闘サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	G B	タカラ	8月23日・4500円(別)	48
22	19	★スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記	SFC	バンダイ	8月23日・3980円(別)	45
—	20	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府の踊り～	N64	コナミ	未定・未定	43
22	21	★海のぬし釣り	SFC	パック・イン・ビデオ	7月19日・7800円(別)	40
16	22	★スーパーパワーリーグ4	SFC	ハドソン	8月9日・7980円(別)	37
28	22	同級生2	SFC	バンプレスト	11月未定・7980円(別)	37
19	24	★エナジーブレイカー	SFC	タイトー	7月26日・7980円(別)	35
33	25	ボンバーマン64(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	33
42	26	ドラゴンナイト4	SFC	バンプレスト	11月未定・7980円(別)	32
42	26	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記	SFC	バンダイ	9月27日・3980円(別)	32
42	26	★スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記	SFC	バンダイ	8月23日・3980円(別)	32
—	26	★桃太郎コレクション	G B	ハドソン	8月9日・3980円(別)	32
20	30	G・O・D	SFC	イマジニア	未定・未定	30

※Reader's RequestはNo.4・5のアンケートハガキ1000通を8月19日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はNo.6の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

©ギブロ／ミント／エニックス

ファミマガ読者が新作ゲームをスルドく評価

Reader's Ranking '96

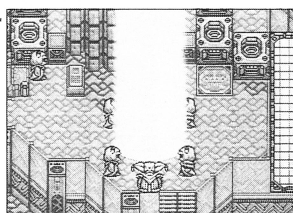
今回は前回より、さらに1本多い、全9タイトルが対象ソフトとなっている。このなかで一番の注目株といえば、やはり『大貝獣物語II』だろう。前号のトップ30では第3位に食い込んできただけに、実際に遊んだ人たちの評価が気になるところだ。また、そのほかでは『シムシティJr.』や『エナジーブレイカー』の結果が興味深い。この2本も、最近のトップ30では、中間どころながらも必ずランクインを果たしており、まずまずの期待の高さがうかがえる。その中身は果たして期待通りだったかどうか、プレイヤーの審判が下るときが来た。

では、その結果を見ることにしよう。まず『大貝獣物語II』は、総合得点が22点台、総合順位は28位と、なかなかの高成績をマーク。項目別ではキャラクタの評価が高く、個性的な仲間たちの魅力が好評を得たようだ。次に『シムシティJr.』だが、こちらは総合得点が20点台という結果。総合では58位のランキングとなったが、項目の中では満足度が一番高いところから、購入者の期待にはそこそこ応えたと言えるだろう。また、『エナジーブレイカー』は、意外にふるわず、総合得点は19点台という結果に終わった。



SFC レナスII

アスミック	7月26日	9980円(別)
ロールプレイング	総合	20.13(82位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.57(72)	3.43(68)	3.10(104)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.32(91)	3.35(96)	3.37(74)



精霊を組み合わせる呪文や、十字ボタンのみのコマンド選択が特徴だ

SFC エナジーブレイカー

タイトー	7月26日	7980円(別)
シミュレーション	総合	19.74(97位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.46(89)	3.34(85)	3.07(111)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.20(118)	3.41(84)	3.26(97)

★特殊技や召喚技のグラフィックが派手でキレイでとても良い。(大分県/高橋由行) ★キャラクタが個性的でストーリーも最高に良かった。(長崎県/中村一生) ★キャラの個性やシステムは良いが、1回の戦闘に時間がかかる。(岡山県/白神睦久)

SFC シムシティJr.

イマジニア	7月26日	8200円(別)
シミュレーション	総合	20.90(58位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.71(54)	3.44(66)	3.36(61)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.37(83)	3.38(90)	3.65(40)

★家の種類が豊富でおもしろい。住人の好きなものまで設定できるので、友達の名前をつけて楽しんでいます。(山形県/阿部昭洋) ★自分を町の中に住まわせて、しばらくしてから自分の日記を見るのが楽しい。(静岡県/牧田裕美子)

SFC アースライト ルナ・ストライク

ハドソン	7月26日	7980円(別)
シミュレーション	総合	19.50(107位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.55(76)	3.14(121)	3.07(112)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.29(100)	3.20(127)	3.25(99)



前作とは打って変わり、リアルなグラフィックの『アースライト～』

SFC スプリガン・パワード

ナグザット	7月26日	9800円(別)
シューティング	総合	19.36(110位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.23(114)	3.18(110)	3.02(122)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.44(65)	3.33(97)	3.16(111)



SFCではひさびさの、硬派な横スクロールシューティング

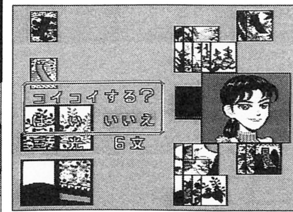
SFC スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション 一年戦争記

バンダイ	7月26日	3980円(別)
シミュレーション	総合	20.42(73位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.54(79)	3.23(104)	3.64(25)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.40(74)	3.39(88)	3.21(107)

★相手のユニットを奪ったり、クラスチェンジさせて育てていくところが良かった。(神奈川県/山本進) ★戦闘がコマンド入力式なので、単調で臨場感に欠ける気がした。戦闘はアクションにしてほしかった。(神奈川県/大矢健作)

SFC テーブルゲーム大集合! 将棋・麻雀・花札・トゥーサイド

バリエ	7月26日	6800円(別)
バラエティ	総合	18.05(142位)
キャラクタ	音楽	買い得
3.00(137)	2.94(145)	2.94(143)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.14(131)	3.03(145)	3.00(133)



このソフト1本で4種類のテーブルゲームが楽しめるのはお得かも!?

※Reader's Ranking'96は'95年12月以降発売のニンテンドウ64の3本はスーパーファミコンの153本、ゲームボーイの12本、バーチャルボーイの5本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目の丸ガコミは項目ごとの順位を示しています。

SFC 大貝獣物語II

ハドソン	8月2日	8200円（別）
ロールプレイング	総合	22.91（28位）

キャラクタ	音楽	買い得
4.19(18)	3.76(25)	3.64(26)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.67(36)	3.89(29)	3.78(28)

★ストーリーが長く、宝探しやPLGSなどのイベントがたくさんあっておもしろい。でも、エンカウント率が高すぎてテンポが悪く感じた。（福岡県／前間敏光）★歩く速度が遅すぎて目的地にたどり着くのに時間がかかる。（神奈川県／征矢康人）

SFC スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション グリプス戦記

バンダイ	7月26日	3980円（別）
シミュレーション	総合	20.70（65位）

キャラクタ	音楽	買い得
3.62(66)	3.42(71)	3.59(30)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.39(78)	3.45(80)	3.23(103)

⬆『〜一年戦争記』とはユニットの内容が異なっているぞ

スターオーシャン
とことんやり込みゲーム評価

さて、今回のお題は『スターオーシャン』。スキルシステムやプライベート・アクションなどのシステムや、戦闘中の「しゃべり」にハマっている人が多いようだ。ただ、ストーリーのボリュームやエンディングに少しもの足りなさを感じる、という意見も多かった。

●誰にどのスキルを持たせ、どんなキャラに育てるかを、プレイヤーに委ねてあるところがとてもよい。（群馬県／しゃにむに）

●仲間にするキャラによってストーリーが分岐するので何度でも遊べる。2度目以降に1度目に発見できなかったことを見つけると、うれしい。（千葉県／沖田紫有）

●なんといってもスキルシステムが最高。「こいつは調理をやらせよう」とか「細工は誰がいいかな」とか考えるのが楽しい。だけど、特技レベルが高くてもアイテムクリエイションの成功率が低いのは悲しい。（静岡県／ラヴ♥CAT）

⬆「しゃべり」については好評が多かった（大阪府／激スランプ霜月みぜる）

⬆ミリーが死ぬときの声、ありゃスンゴイです…（愛知県／げまらび）

⬆スキルシステムには、みんな本当にハマりまくっているようだ（愛知県／蒼月ひかる）

●グラフィックはキレイだしキャラも良い。でもラストボスがミヨ〜に弱い！　あと、ドーンくんが最初のほうにしか出てこないのはイヤッ！（栃木県／イリーズ）

●ストーリーが短すぎる！　それに内容がわかりずらい。ドーンたちを助けるために過去にいくのはいいが、ロニキスと会ったとたん、いきなり魔王が出てくる。そんな話、聞いてないって！（滋賀県／アドル・S）

●ビジュアル、サウンド面や操作性など、全体的によくできているが、終盤の盛り上がりに欠ける。また、誰が宿主なのか明確に告げられず、後半の魔界討伐の意義が分かりにくかった。（東京都／ドゥーギルハンター）

その他のゲームに対する評価は

ここからは、今回のお題以外のゲームについての感想を紹介していくぞ。今回は『海のぬし釣り』と『実況パワフルプロ野球'96開幕版』の感想が多数寄せられた。

海のぬし釣り

●魚の形がリアルで種類も多く、釣りごたえ十分。とくに「釣り新聞」に載るので結構はりきってしまう。（大阪府／藤井義和）

●魚のグラフィックがとても美しくて良い。ただ、エサが多く、どの魚を釣るのにどのエサを使えばいいかの分からず、なかなか釣れない。（和歌山県／秋田晋吾）

●釣りをしているときの音楽が最高！　価格も手ごろでいい。（愛知県／宗宮司）

●魚の種類が多すぎる。釣っていると疲れてきてやる気が出てこなくなる。（岩手県／吉田光）

●このゲームで魚にとても詳しくなった。（長野県／北原淳史）

実況パワフルプロ野球'96 開幕版

●前作からあったサクセスモードで、投手を作れたらいいのにと思っていたが、今回も作れなかったのが残念。（愛知県／山田享嗣）

●前作の『〜3』とあまり変わらなかったので、とても損した気分になった。（千葉県／多田勝治）

●期待を裏切らないおもしろさです。マリオやガルベスがいるから巨人も強くなりました。（埼玉県／谷田宏臣）

●サクセスモードはよかったが、ランナーを走らせる操作がしづらかった。（香川県／新名正俊）

●好きなシリーズの最新作ということで買ったけど、サクセスモードは前作と同じなので新鮮さがなく、実況のパターンも変わらないから、新作をやっているような気がしない。でも、なんだかんだってハマっている僕。（埼玉県／茶魔）

みんなの意見を待ってるよ！

リーダーズランキング'96では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。今号のお題のソフトは『大貝獣物語II』。官製はがきに、『大貝獣物語II』の感想や批評（良いところ、悪いところをなるべく具体的に）と、住所、氏名（あればペンネームも）、年齢、電話番号を明記して、〒105 **東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部リーダーズランキング'96係**まで。対象ゲームのイラストも歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他の8本のソフト（『エナジーブレイカー』など）についても、遠慮なく感想を送ってきてくれ。今回の締め切りは9月11日（必着）。また、アンケートハガキにある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や、載せてほしくない人は感想の横に書いておいて欲しい。応募してくれた人のなかから抽選で10名にファミマガ特製テレカをプレゼントするよ。

©ASMIK／柴尾英令・naxat soft・HUDSON SOFT・VARIE・創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI

1週目 週間売り上げ Ranking ランキング 7/29～8/4

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	★大貝獣物語II	SFC	ハドソン	46
2	スターオーシャン	SFC	エニックス	38
3	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	35
4	モグラ～ニャ	G B	任天堂	31
5	スーパーマリオ64	N64	任天堂	27
6	ボンバーマンコレクション	G B	ハドソン	18
7	シムシティJr.	SFC	イマジニア	11
8	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	10
9	パイロットウイングス64	N64	任天堂	10
10	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	9
11	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	8
12	鮫亀	SFC	ハドソン	7
12	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	7
12	海のぬし釣り	SFC	パック・イン・ビデオ	7
15	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	7
16	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	SFC	任天堂	7
17	パネルでポン	SFC	任天堂	6
18	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	6
19	ナムコギャラリーVOL.1	G B	ナムコ	6
20	テトリス	G B	任天堂	5

今週発売の新作ソフトは、たったの1本とちょっと寂しげ。しかし、そのタイトルが見事首位を獲得している。また、GBはゲームボーイポケットの売れ行きに伴ってか、20位中4本と健闘している。



『大貝獣物語II』はPLGSを採用。スタンプラリーや召喚魔法探しなど、宝探し的要素が満載だ

N64 『スーパーマリオ64』が先週の3位から5位に転落。やはり、本体の売り上げの伸び悩みが影響しているようだ。

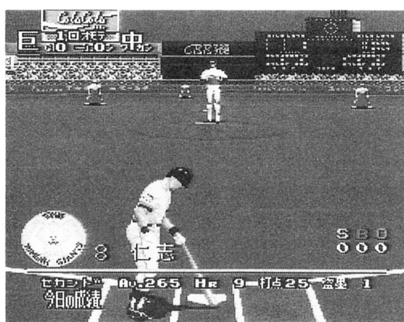
SFC 今週トップを飾った『大貝獣物語II』だが、すでに発売中で今回2位の『スターオーシャン』との差はわずか8ポイント。発売直後にしては少なめの点数で、今後も踏み止まるにはやや不安といった感じだ。また、先週、先々週と首位を守った『実況パワフルプロ野球～』は、ポイントを約半分に減らしたが、3位に止まっている。

G B 『モグラ～ニャ』が先週と同じく4位をキープ。『ボンバーマンコレクション』も6位を守っている。さらに、下位ではあるが『ナムコギャラリー～』が再びランクインを果たした。

2週目 週間売り上げ Ranking ランキング 8/5～8/11

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	スーパーマリオ64	N64	任天堂	40
2	★スーパーパワーリーグ4	SFC	ハドソン	27
3	大貝獣物語II	SFC	ハドソン	26
4	モグラ～ニャ	G B	任天堂	24
5	スターオーシャン	SFC	エニックス	21
6	ボンバーマンコレクション	G B	ハドソン	18
7	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	17
8	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	16
9	★桃太郎コレクション	G B	ハドソン	13
10	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	11
11	テトリス	G B	任天堂	11
11	★牧場物語	SFC	パック・イン・ビデオ	11
13	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	10
13	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	10
15	パイロットウイングス64	N64	任天堂	10
16	シムシティJr.	SFC	イマジニア	9
17	スーパーマリオ ヨッシーアイランド	SFC	任天堂	8
18	最強羽生将棋	N64	セタ	7
18	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	7
20	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	7

今週はSFCとGBで、実に13本の新作ソフトが発売されている。しかしながら、ランクインを果たしたのは3本のみ。さらに、いずれもポイントが低く、他の発売済みのソフトに押される結果となった。



今年の選手データで楽しめる『スーパーパワーリーグ4』。選手以外の新要素も考慮してほしいところ

N64 全体的なポイントの低さが手伝ってか『スーパーマリオ64』がトップを獲得。その他『パイロットウイングス64』に『最強羽生将棋』と、N64ソフトがすべてランクインを果たした。

SFC 今週発売の『スーパーパワーリーグ4』が2位に、『牧場物語』が11位にランキング。ポイントは双方とも非常に低く、次週生き残れるか微妙なところ。また、先週トップの『大貝獣物語II』は3位にダウン。『実況パワフルプロ野球～』や『スターオーシャン』もポイント減で順位を落としている。

G B 初登場の『桃太郎コレクション』が9位をマーク。なお、先々週5位だった『ポケットモンスター』は、売り切れになったため、ランキングからは姿を消している。

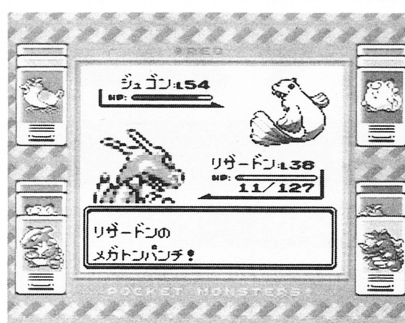
※データ提供店：株式会社あくと内ファミコンランド中部本部、他。実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。

©HUDSON SOFT／FUJI TELEVISION・HUDSON SOFT／BIRTHDAY

3週目 週間売り上げ Ranking ランキング 8/12〜8/18

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	スーパーマリオ64	N64	任天堂	46
2	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	28
3	スターオーシャン	SFC	エニックス	25
4	ポケットモンスター	G B	任天堂	24
5	モグラ〜ニャ	G B	任天堂	23
6	ボンバーマンコレクション	G B	ハドソン	21
7	パイロットウイングス64	N64	任天堂	20
8	大貝獣物語II	SFC	ハドソン	19
9	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	17
10	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	16
11	スーパーパワーリーグ4	SFC	ハドソン	15
12	実況パワフルプロ野球'96 開幕版	SFC	コナミ	14
13	桃太郎コレクション	G B	ハドソン	14
14	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	14
15	牧場物語	SFC	パック・イン・ビデオ	12
16	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	12
16	テトリス	G B	任天堂	12
18	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	11
19	スーパードンキーコングGB	G B	任天堂	10
20	最強羽生将棋	N64	セタ	9

今週発売の新作ソフトは、1周目よりもさらに寂しく、全くナシ! ただし、全体的なポイントは先週よりもやや高めだ。傾向としてはN64やSFCに比べ、GBの活躍が目立つ週となった。



⬆『ポケットモンスター』は、品切れがなければ1位になってもおかしくないほどの人気ぶりだ

N64 先週に引き続き『スーパーマリオ64』が首位をマーク。売り上げ数が本体のそれとほぼ一致していることから、ゆっくりではあるが、確実にN64の普及が進んでいるようだ。

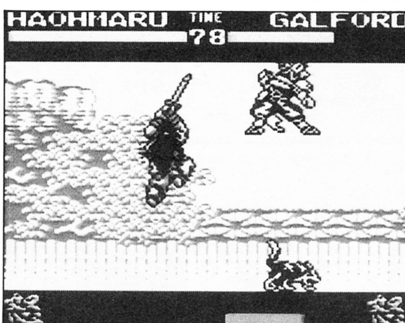
SFC まず、今週2位の『スーパードンキーコング2〜』だが、これはデータ提供店での特価販売が影響している模様。ほかでは『スターオーシャン』が先週の5位から3位に浮上した。人気、実力ともに充実したタイトルだけに、まだまだランキングに止まりそうだ。

G B 今週は、品切れを回復した『ポケットモンスター』が4位に再浮上。次いで『モグラ〜ニャ』が5位、『ボンバーマンコレクション』は6位と、先週と変わらず。GB勢が上位に踏み止まっている。

4週目 週間売り上げ Ranking ランキング 8/19〜8/25

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	スーパーマリオ64	N64	任天堂	26
2	スターオーシャン	SFC	エニックス	17
3	モグラ〜ニャ	G B	任天堂	15
4	ボンバーマンコレクション	G B	ハドソン	13
5	★熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	G B	タカラ	12
6	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	11
7	桃太郎コレクション	G B	ハドソン	10
8	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	9
9	スーパーファミスタ5	SFC	ナムコ	9
10	大貝獣物語II	SFC	ハドソン	9
11	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	8
11	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	8
11	パイロットウイングス64	N64	任天堂	8
14	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	8
15	パネルでポン	SFC	任天堂	7
16	テトリス	G B	任天堂	6
16	す〜ぱ〜ぷよぷよ通リミックス	SFC	コンパイル	6
16	Parlor! Mini2	SFC	日本テレネット	6
16	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	6
20	ポケットモンスター	G B	任天堂	5

今週は、SFC3本とGB1本の新作が発売されているが、ランクインを果たしたのは、なんとGBのタイトルのみ! そのタイトルを含め、今週は上位5位中、3本がGBという結果となった。



⬆人気の『熱闘』シリーズ最新作、『〜サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』。来週は何位に踏み止まる?

N64 3周連続1位となった『スーパーマリオ64』。ポイントは先週から半分近く減ったが、全体的なポイントの低さを考えれば妥当な順位だろう。また、ほかのN64タイトルは『〜マリオ64』と異なり、じりじりと後退している。

SFC 『スターオーシャン』が2位をキープ。しかし、それ以外のタイトルは今いち元気がない。今後の展開では5位以下の順位が激しく入れ代わりそうな予感。来週以降のランキングが気になるところだ。

G B 『熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣』が、初登場でいきなり5位にランクイン! 『ポケモン』は案の定、品切れで20位ギリギリ。その他、『モグラ〜ニャ』『ボンバーマン〜』は相変わらずの位置で健闘している。

※データ提供店:株式会社あくと内ファミコンランド中部本部、他。実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。

©Nintendo・SNK REPROGRAMMED/TAKARA CO., LTD.

新鮮な情報をお届けする読者のための情報コーナー

ファミマガジャーナル

INFORMATION

EVENT　GOODS

MOVIE

サテラビューのイベント番組『BS牧場物語～私の牧場体験記～』や「ぷよぷよシルバー大会'96」の紹介など満載

SATELLA VIEW

『BS牧場物語～私の牧場体験記～』放送中!!

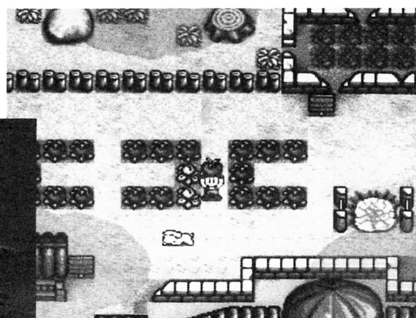
サテラビューを使った音声連動イベント番組『BS牧場物語～私の牧場体験記～』、9月2日から放送中。この番組は、8月9日にパック・イン・ビデオがSFC版で発売した『牧場物語』をもとにした、サテラビューオリジナルのシナリオ。牧場の開拓などの基本ルールはそのままで、セント・ギガの音声と連動したイベントがあって、製品版とは違った雰囲気で楽しめる。イベント番組への参加方法は得点による順位の競争ではなく、プレイヤーの行動によって番組の最後に表示される牧場主名やプレイヤーが勝手に目標を決めたテーマ。例えば石ばかりを割っていたとすると「石割り牧場主」となる。そんなことをハガキに書いてセント・ギガに応募しよう。オリジナリティーあふれる作品には優秀作に選ばれ、カベ新聞という番組の牧場主自慢大会で発表されるよ。

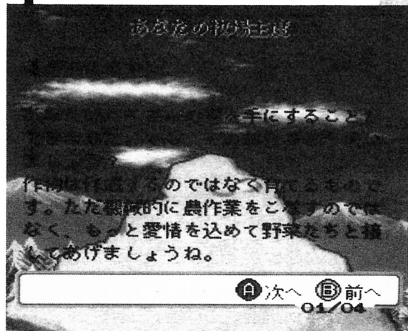
放送日程

9月6日(金)
第1話　はじめての"あうとどあLIFE"
9月9日(月)～9月13日(金)
第2話　大地と心に溢れる実り／
9月16日(月)～9月20日(金)
第3話　僕らはみんな生きている
9月23日(月)～9月27日(金)
第4話　牧場マスターを目指せ／
※18：00～19：00に放送。深夜の同日放送は「食」期間のためなし。



◆『牧場物語』。発売前、お試し版を放送したときに募集した絵日記を紹介





◆愛情をもって育てると、おいしそうな作物が実る。この達成感がとてもいいよね
◆このように自分のした行動によって牧場主度が決まる。変わった牧場主をめざして頑張ろう

EVENT

「ぷよぷよシルバー大会'96」9月15日敬老の日開催!!

コンパイルが9月15日お昼の12時から東京、浅草ROX3スーパーマルチコートで「ぷよぷよシルバー大会'96」を開催するよ。イベント内容は、60歳以上のおじいちゃん、おばあちゃんを対象として、行われる『ぷよぷよ通』のシルバー大会。そのほかに、一般参加による『ぷよぷよ通』大会や豪華な賞品などがもらえるジャンケン大会が催される予定だよ。それにオリジナルグッズなどが買えるぷよまん本舗も出店されるんだ。

事前の申し込みや参加費などは不要なので『ぷよぷよ』がうまいぞという自慢のおじいちゃんやおばあちゃんを知っている人は、一緒に連れて遊びに行ってみてね。なお、シルバー大会優勝者には、温泉旅行が賞品として贈られる予定。参加方法など詳しくは☎082-263-6165、コンパイルユーザーテレフォンまで。



◆ここで使われている写真は、昨年行われたシルバー大会のものだよ



◆背中からオーラが…!?　めざすは連鎖の鬼？



◆老若男女、真剣にゲーム画面を見ている。ほほえましい光景だよね

プレゼント

「ばよえ～んツアー'96」うちわ&ステッカーセット



5名

◆ばよえ～んツアーのグッズだよ

©AMCCUS／PACK-IN-VIDEO

CD-ROM

『THE Computer GAME館ダイレクト』発売中!!

いろいろなパソコン用のゲームソフトを試しに遊んでから購入できる、CD-ROM『THE Computer GAME館 ダイレクト ベストセレクション ゲームオンライン for Windows95』が、ラオックスより300円（込）で発売中。これは、NTTテレマーケティングの「miTa KaTTa サービス」を利用して提供されるホームショピングサービスなんだ。CD-ROM内のゲームはお試し程度しか遊ぶことができないようにプロテクトがかかっており、遊んでみて、気に入ったものだけ、パソコン通信で「miTa KaTTaサービスセンター」に購入意思を連絡。代金を支払うことで、プロテクトを解く信号を送ってもらい、市販されている商品と同じように使用できるようになる。なお、このサービスはクレジットカードで代金を支払うことが必要。このCD-ROMに興味のある人はプレゼント枠を見てね。



オンラインショッピングができる12タイトルとオンラインオーダーの6タイトルが入っている


『ぷよぷよ』など、おなじみのソフトが試せるぞ



コマーシャル風にソフトを紹介

プレゼント

「THE Computer GAME館 ダイレクトベストセレクション ゲームオンライン for Windows 95」

10名

INFORMATION

PS版『恐怖新聞』で「私の恐怖体験」を募集中!!

ユタカが12月にPS版で発売を予定している『恐怖新聞』の情報を満載したインターネットのホームページが開設されたぞ。そのホームページ内で「私の恐怖体験」をインターネット上で募集しているんだ。みんなの恐怖体験や怪奇現象などを下のアドレスに送ってね。もちろん写真もOKだよ。送ってもらったメールは「私の恐怖体験」に掲載されるぞ。もしかすると、キミの恐怖体験が、ゲームに収録されちゃうかも？ 応募期限は特に設けてないので、体験したら（?）送ってみよう！ なお、ゲームに採用された作品の著作権などは、ユタカに帰属されるよ。

鬼形「さあ、あなたはもう、巻き込まれてしまいました。これから起こる物語から逃げないで下さい。

どんなゲームになるのか楽しみ

・画面初公開！
これがPS版『恐怖新聞』だ！

原作は、ご存知の通りの超人気コミック。主人公の鬼形礼（きがたれい）少年が、次々と奇怪な事件に遭遇するというものだったが、今回のゲームでも、それは踏襲されそう。
「原作の中から複数のエピソードを選び、それぞれの事件をプレイヤー（鬼形）が、クリアしていく形になるでしょう」
と、前出の川本氏は言う。 また、ゲーム版ならではの【味】にこだわるのが、野上次長。
「サウンドと実写映像を取り込んだ画面で、リアルな【怖さ】を表現したい。もちろん、ストーリーも、原作をふくらませて、オリジナル色をだしています」

PS版の制作状況を知ることができたりつのだ先生のコメントもある

インターネットで体験しよう!!

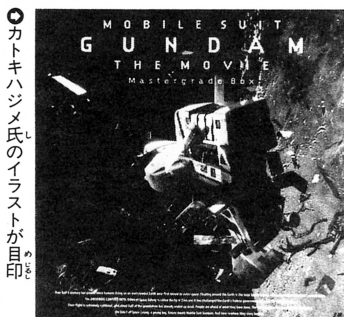
『恐怖新聞』インターネットホームページ

http//:www.infoweb.or.jp/yutaka/

INFORMATION

劇場版「機動戦士ガンダム マスターグレードボックス」発売中!!

8月25日にバンダイビジュアルが、初代ガンダムの劇場版「機動戦士ガンダム」3部作を初のCAV（標準ディスク）仕様のレーザーディスク8枚組、4万6350円（込）で発売したよ。このボックスの特典には昨年発売されたSS版のゲームビジュアルシーンを完全収録!! さらに、シリアルナンバー付きのガンダムユーザー認定証が付いている。なお、1年間の期間限定生産なので、ファンの人はこの機会にどうぞ。



カトキハジメ氏のイラストが目印


初代ガンダムから17年、早いよね

初代の劇場版を家で楽しもう!!

プレゼント

劇場版「機動戦士ガンダム マスターグレードボックス」テレカ

5名

川元利浩氏、佐野浩敏氏の描き下ろしのジャケットのテレカ。カッコイイ！

©秦企画／秋田書店／YUTAKA MADE IN JAPAN・創通エージェンシー／サンライズ

CD VIDEO & BOOK

電脳戦隊ヴギィ'ズ・エンジェル 外伝 進め！スーパーエンジェルス！ 其ノ弐

●NECアベニュー／発売中／3000円(込)

CD

ドラマCD外伝シリーズ第2弾。ドラマと久川綾や三石琴乃らの歌を3曲収録している。

鉄拳2 STRIKE ARRANGES

●NECアベニュー／発売中／2500円(込)

CD

PS版『鉄拳2』のキャラクタテーマをダンスリミックス風にアレンジ。全13曲を収録。

ステレオドラマ ツインビーPARADISE3 VOL.4

●キングレコード／9月21日発売／3000円(込)

CD

文化放送ラジオドラマCD化第4弾。初回特典のCDに「禁断のゲストトーク」収録。

月刊ときめきメモリアルNo.2

●キングレコード／発売中／2200円(込)

CD

ラジオ形式をとったドラマCDシリーズ第2弾。清川望役の笹木綾子の歌などを収録。

王都妖奇譚〜化石の海〜

●光栄／発売中／3000円(込)

CD

イメージCDシリーズ第2弾。主人公の安倍晴明と、宿敵・橘影連の出会いを描く。

もっと恋しよう／まっすぐに恋してる 金月真美

●キングレコード／9月21日発売／1000円(込)

CD

SS版『ときメモ』の新エンディング曲。カップリングには本人自ら作詩した新曲を収録。

コミック アンジェリーク カーニバル2

●光栄／発売中／980円(込)

BOOK

4コマ漫画集の第2弾。ゲームやCDドラマをネタに、第1弾で参加した北神亮を含め約20人の作家が参加。

TVシリーズ らんま1/2 ⑮

●ポニーキャニオン／発売中／2800円(込)

VIDEO

TVアニメビデオ化第15弾。シャンプーの妹弟子にあたる双子の姉妹、リンリンとランランがやって来た。

プレゼント希望者は

ファミマガ・ジャーナルR内のプレゼントを希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号と希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部No.6ファミマガジャーナルRプレゼント係まで。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効。No.6のプレゼントの締め切りは9月19日（必着）です。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この号の懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。賞品の発送は、発売日などの都合上、当選発表後1〜2カ月かかる場合もあります。なお、ジャーナルR内のプレゼントは、賞品の発送をもって発表にかえさせていただきますのでご了承ください。

TOKYO GAME SHOW'96 グッズプレゼントコーナー

8月22日から8月24日までの3日間、東京・有明で「東京ゲームショウ'96」が行われたんだ。そこで、会場内で配られていた各メーカーのプレミアムグッズをご厚意でもらったよ。エポック社からは「ドラえもんグッズ」。コナミからは『ときめきメモリアル』のうちわ。ケムコからは「キットクラウングッズ」。カプコンからは『ストリートファイターZERO2』のポスターをそれぞれプレゼント。

エポック社提供「ドラえもんオリジナルグッズ」

◆ピポパコールだよ

20名

コナミ提供『ときめきメモリアル』うちわ

10名

◆藤崎詩織のうちわ

ケムコ提供「キットクラウングッズ」

◆オリジナルテレカ

テレカ5名

ピンバッジ5名

◆かわゆいピンバッジ

◆大きめの貯金箱だよ

貯金箱2名

メモ10名

◆イラストがイカス

カプコン提供『ストリートファイターZERO2』超特大ポスター

3名

◆縦103cm、横146cmの大型ポスター。キミならどこに貼る？

©岩崎陽子／秋田書店・CAPCOM CO., LTD.

SFC

牧場物語

ほのぼの攻略

パック・イン・ビデオ

発売中 7800円

SFC	シミュレーション 16M
バックアップ(最大2)	

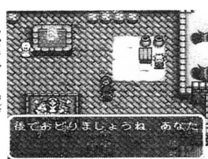


農作業や家畜の世話が結構大変な『牧場物語』。あんまり仕事に追われ過ぎると、納得のいくエンディングを迎えることができないかも。この攻略ではエンディングに影響を与える隠しパラメータの解説と効率のよい牧場運営の方法を伝授するぞ。

2つの隠しパラメータがエンディングを大きく左右する

この『牧場物語』は、プレイ中、具体的な数値を知ることができないが、エンディングに大きく影響する「しあわせ指数」と「愛情度」の2つの隠しパラメータが設定されているのだ。

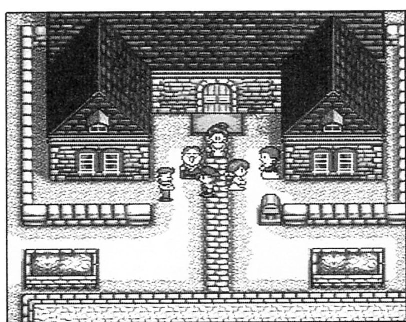
この2つのパラメータは牧場経営の仕方や、結婚して家庭を築いていくことで大きく変動していくぞ。隠しパラメータと上手に付き合って、より「しあわせ」なエンディングを目指そう。



●愛情度は女のコとコミュニケーションを取ることで変化

力の木の実を手に入れた!

●しあわせ指数はうれしいなと感じるようなイベントで増加



●しあわせ指数の度合いでエンディングは変化するのだ

愛情度について

愛情度とは、ゲーム中に登場する結婚が可能な5人の女のコに設定されているパラメータだ。女のコと会話したり、プレゼントをあげる、イベントで上がっていく。この愛情度が高くなると、女のコに結婚を申し込むことができるようになるのだ。

おまかな愛情度の状態は、女のコの自宅にある日記帳を見ることで知ることができるぞ。

愛情度UP

- ●女のコと会話をする
- ●女のコが喜ぶプレゼントをした
- ●収穫祭でダンスを踊った場合
- ●星夜祭を一緒に過ごした場合
- ●女のコごとの特別イベントが起きた場合
- ●結婚後、6時に帰って寝る
- ●結婚後、奥さんの要望にYES
- ●結婚記念日に奥さんに花を贈る
- ●子供の誕生日にケーキを買う
- ●子供の出産に立ち会う
- ●子供をだっこする

愛情度DOWN

- ●嫌いなプレゼントをした場合
- ●結婚後、酒を飲んで帰った
- ●奥さんの要望にNO
- ●収穫祭で奥さん以外と踊る

しあわせ指数について

しあわせ指数は、うれしいことや悲しいと感じるイベントに出会うことで増減する。新しい生命の誕生や結婚など、人生において特別な意味を持つイベントになるほど、しあわせの度合いは大きい。

しあわせ指数UP

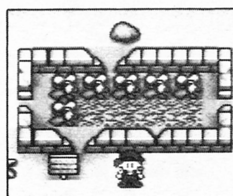
- ●感謝祭でケーキをもらった
- ●子供の誕生日にケーキをあげた
- ●家畜の数が増えた
- ●卵祭りで優勝した
- ●家を増築した
- ●力の木の実を手に入れた
- ●小人の質問にYESと答えた
- ●小人にキノコをあげた
- ●職人の質問にYESと答えた
- ●女神の質問にNOと答えた
- ●結婚したり、子供が産まれた
- ●マップ上で動物と遭遇した

しあわせ指数DOWN

- ●家畜の数が減ったり病気になる
- ●小人の質問にNOと答えた
- ●小人にキノコを与えなかった
- ●職人の質問にNOと答えた
- ●女神の質問にYESと答えた
- ●女のコの日記を読んだ
- ●奥さんが実家に帰ってしまった
- ●会話の選択で何もしないを選ぶ

力の木の実を探せ!!

この『牧場物語』はひとつの動作をするごとに、主人公の体力が減っていくため、行動に制約がある。体力の上限を上げるには、隠しアイテムの「力の木の実」を食べるしかない。ここでは、全10個の「力の木の実」の入手方法を教えよう。これで作業が楽になるぞ。



●自宅の裏にある花壇の花の数は、いままで食べた力の木の実の数を表しているのだ

❶❷牧場をクワで耕すとランダムに出現する

❸裏山の切り株を斧で壊すとランダムに出現

❹道端に置いてある埴輪のにわとりを壊すとランダムに出現

❺山の池に釣った魚を投げ込むとカッパが現れて貰うことができる

❻裏山の山頂で雪の花の種を使うとイベントが発生して貰える

❼秋の季節ににわとりを売りに出すと流れの商人が現れて、にわとりと交換することができる

❽収穫祭の鍋に入れる食べ物を、裏山で魚か月見草の実を取って持っていくと出現する

❾卵祭りで2回優勝すると出現する

❿裏山の岩でふさがれていた部分にある切り株を壊すと、裏山の洞窟内部に通じる通路が現れ、手に入れることができる

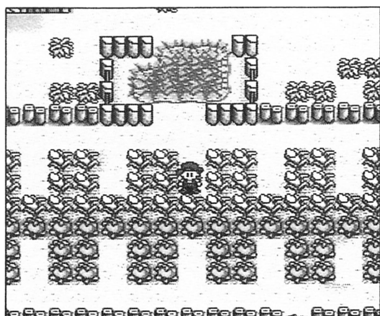
©AMCCUS/PACK-IN-VIDEO

効率良い農場運営でしあわせ指数を上げよう

『牧場物語』はリアルタイムで進行するので、農作業ばかりしていると、2年半の期限もすぐ終わってしまう。効率よく牧場を運営して、イベントに出会うゆとりを作りだせば、意識せずともしあわせ指数をあげることができるぞ。

作業のしやすい農場を作ろう

まず、効率よく牧場を運営していくためにしなければならないことは、作業のしやすい牧場を作ることである。牧場の周りの柵は、初めから設置されている木製の物の代用品として、1ブロック分の岩を使用することができる。雨や雪でも壊れないので修繕の手間が省ける。しかし、飛び越えることが出来ないので、出入口としてひんぱんに使う場所は、木製の柵にしておくのが便利で良いだろう。



✪畑は効率の良い作業ができるように、泉のそばにまとめてつくろう

季節に合わせて効率良く作付け

開始直後は資金がないので、1年目の夏までは、元手があまりかからない農作物の栽培をメインで行っていくのが良いだろう。

また、作物が育つのは、春と夏の季節のみ。季節が変わると一日で作物は枯れてしまうので収穫は忘れないように。さらに、秋と冬は、作物のタネを蒔いても発芽しないので注意しよう。

春 かぶ・じゃがいも

この季節には、かぶとじゃがいもの種を蒔くことができる。初めは種の値段が安く、成長が速いかぶをメインで育てよう。資金がある程度たまってくる2年目からは、じゃがいもに切り換えるのが良いだろう。またこの季節は牧草も育てることができるので、余裕があれば種を蒔いておくのが吉。

夏 トマト・とうもろこし

夏は一度種を蒔いて、水をやり続ければ、その季節中収穫できるトマトとうもろこしの種を蒔くことができる。

とうもろこしの方が、実をつけるまでの期間が長いが、一度実をつけた後は、どちらも3日間で収穫できるようになるぞ。

秋 なし

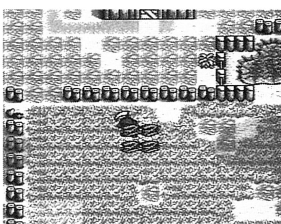
秋は牧草以外は育たない。牧草は茶色くなっても成長しているので刈り取るのを忘れないように。

冬 なし

農作物は一切育てることができない。牧草もすべて枯れてしまうが、春になれば成長を始めるぞ。

余裕ができたら家畜を飼おう

家畜は、にわとりと牛の2種類を飼育することができる。だが、ある程度、飼い葉をストックしておかないとすぐに餌が足りなくなってしまう。秋までは準備期間として、農作物が育たない冬ごろから家畜を育てるのが良いだろう。

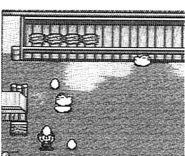


✪飼い葉は家畜を飼うようになると予想以上に減ってしまう。十分な牧草地を作ってから飼いはじめよう

にわとりを飼う

初めに飼う家畜は、無難ににわとりから始めよう。にわとりのメリットは、一羽買えばあとは産んだ卵を孵化させていくことで、簡単に増やしていくことができる点である。また、牛は放牧しているときに雨に当てたりすると、病気になってしまうが、にわとりはそんなことはないので楽だ。

飼い方としては、最大6〜7羽ぐらいにしておくのが煩わしくない。また、放牧ではなく鶏舎で育てたほうが、卵も産むし、野犬にも襲われないで済む。

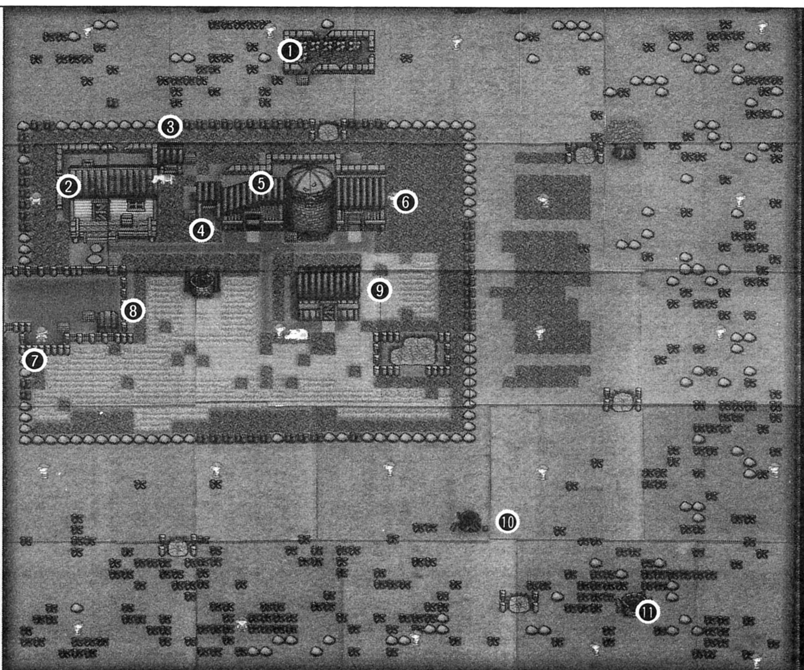


✪鶏舎の奥にあるエサ箱に、にわとりの数だけエサを与える



✪にわとりを外に出しっぱなしにしていると野犬に襲われる

牧場MAP



❶秘密の花壇…力の木の実を食べると、冬でも枯れない花が咲く

❷マイホーム…主人公の自宅。増築することで3段階まで拡張可能

❸資材置場…斧で切り株を壊すと、ここに資材としてストックされていく。建築資材になるほか、木の柵としても使用することができる

❹馬小屋…馬のすみか。馬は朝にはかならずここにいるぞ

❺牛小屋…牛を棲まわせておく小屋。天候の悪いときには、ここに牛を入れてやらなければならない

❻鶏舎…ここでにわとりを育てる

❼家畜の出荷場所…牛やにわとりなどを売りに出す場合、町の家畜屋と話してから家畜を出しておく

❽出荷箱…野菜などの農作物を出荷するために入れる箱。裏山で取れた果物も出荷することができる

❾納屋…農作業に必要な道具が置かれている

❿切り株…初めは大木だが、嵐のあと切り株になる。中には小人がいる

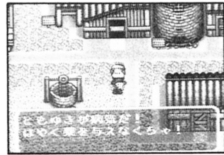
⓫井戸…イベントの後中に入れる

牛を飼う

にわとりの飼育などで、資金に余裕ができたら、牛を飼い始めよう。しかし、初めは飼い葉が少ないのと、家畜屋で売っている非常用のエサが高価なので、1～2頭からゆっくりと増やそう。

また、牛はエサを切らしたりして病気になった場合、放置すると死んでしまうので注意が必要だ。牛は成長するとミルクを出すが、ブラシを装備してブラッシングすると、出すミルクの量が3段階で増加する。毎日のブラッシングは欠かさないようにするべし。

また、牛もにわとりと同じように種付けをすることで増やすことができる。種付けは家畜屋で新しく買うのと1000Gしか違わないが、仔牛が誕生するとしあわせ指数が大きく上昇するので、できるだけ種付けで増やしていこう。



毎日ブラッシングすることで、牛の愛情度が高まるぞ

牛は死んでしまうことがあるので、細かいケアが必要だ



牛は種付けすることで増やしていく。仔牛が誕生することでしあわせ指数も増加する

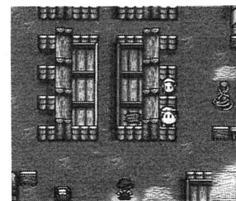
作業アイテムの効果

アイテム名・値段	効果	アイテム名・値段	効果
カマ 0G	草を刈る。イベントで金色になると9ブロック刈れる	ペンキ 1500G	家の増築が終わると、道具屋で買える。白い家になる
クワ 0G	土を耕す。イベントで金色になると6ブロック耕す	牧草の種 500G	3×3の9ブロック分に牧草の種をまくことができる
斧 0G	切り株を割る。イベントで金色になると一撃で割れる	トマトの種 300G	3×3の9ブロック分にトマトの種をまく
ハンマー 0G	岩を割る。イベントで金色になると大岩も一撃でOK	とうもろこしの種 500G	3×3の9ブロック分にとうもろこしの種をまく
じょうろ 0G	1ブロック分の畑に水をまくことができる	じゃがいもの種 200G	3×3の9ブロック分にじゃがいもの種芋を植える
カウベル 0G	牛を主人公のまわりに集めることができる	かぶの種 200G	3×3の9ブロック分にかぶの種をまくことができる
スコップ 0G	冬、大地に降り積もった雪をかくことができる	牛の餌 1000G	飼い葉がなくなったときなどの牛のエサ。12回分
スプリンクラー 2000G	2年目にアンが発明する。9ブロックに水をまく	鶏の餌 300G	飼い葉がなくなったときのにわとりのエサ。12回分
乳搾り器 1800G	牛からミルクをしぼるときに使う牧場の必需品	牛の薬 1000G	牛が病気になったとき、これを使えば一発で回復する
ブラシ 800G	牛の体をブラッシング。ミルクが良く出るようになる	牛の種 4000G	成長した牛に使うと、仔牛を産ませることができる

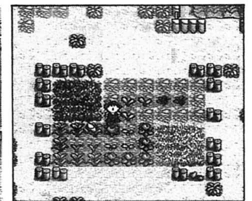
ゲーム全体を通しての牧場経営指南

1年目は、まず、スタート時に9×9ブロック分の畑を3区画ぐらい作り、かぶの栽培から始めよう。お金がたまったら牧草地を作ることも忘れずに。夏はトマトの栽培でお金を稼ごう。秋は牧草を刈りながら、にわとりを育て、6羽ぐらいに増やしていく。牧草のストックが十分なら、冬には牛を育て始めることができるぞ。

2年目は順調に進んでいれば、お金や体力に余裕ができて、アイテムも進歩するので作業の効率が格段にアップする。ここからは牧場の作業に重点を置きながら、自分の好きなようにプレイしていこう。

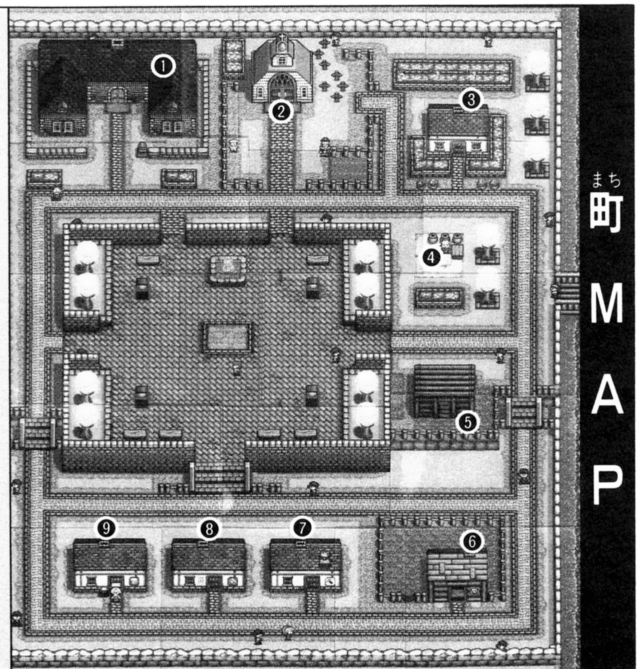


2年目は家畜、とくに牛を育てることを中心に、牧場を運営していこう



1年目は、資金のあまりかからない農作業を重視してお金を貯めていこう

町MAP



❶町長の家…この町の町長一家が住んでいる。また、この家のポストに入っているチラシは読むことができ、その季節のイベントを知ることができる

❷教会…ふだんは神父サマがひとりで暮らしている。しかし、日曜日には、町の住人たちが礼拝に訪れる。最前列に置いてある本を読むと年間の定期イベントを知ることができる

❸花屋…作物の種と花を売っている。秋や冬には売り物がなくなる

❹行商人…毎週日曜日に現れる。作物などを売ることができる。また、たまに掘り出しもののアイテムを売っていることもある

❺占い屋…売り物はないが、恋愛講座の本を読むことができる。以外と役に立つことが書いてあるので目を通しておくように

❻家畜屋…家畜を売り買いしたりすることができる。また、家畜の飼料や薬、牛の種も売っている

❼道具屋…牛用のブラシや、搾乳機を売っている。季節が進んだりイベントが発生すると、スプリンクラーやペンキなどの新商品が売り出されることがある

❽食堂…この店の売り物はケーキのみ。このケーキは、女のコへのプレゼントにすると、結構評判が良い

❾酒場…夕方にならないと開かない。他の店とは営業時間帯がまったく反対。お酒を飲むことができるが、結婚して奥さんがいる場合控えたほうが良いぞ

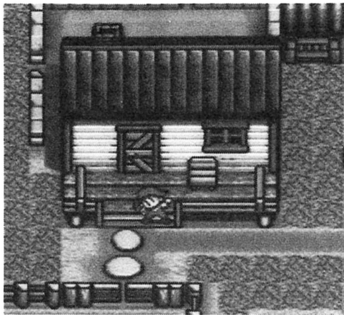
円満な家庭を築けばしあわせ指数もUP

このゲームでは、しあわせな家庭を築くことによって、しあわせ指数は大きく上昇するようになっている。結婚や子供の誕生など、通常、人生において最大級のイベントと呼べるようなものは、しあわせ指数の増加も著しい。

さらに、エンディングもそれを反映したものに変化するので、最高に幸福なエンディングを目指すなら、結婚してしあわせな家庭を築くことを目標にしよう。

家の増築が結婚の必須条件

結婚するために、まずクリアしなければならない条件は、自宅の増築である。2段階目の「デラックス木の家」まで、増築を済ませておかなければ、女のコに結婚を申し込むことができないのだ。1年目の夏には、初めの増築を終わらせておくのがベストだ。



家の3段階目の増築には、合計1500Gの資金と750の資材が必要だ

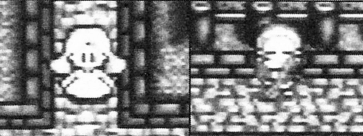
結婚相手は5人から選べる

主人公の結婚相手は、町に住んでいるお年頃の5人の女のコから自由に選ぶことができるぞ。

女のコそれぞれに、好みのプレゼントが設定されているので、会話内容や町の住人から、好みを聞き出しておこう。そして、仕事の合間をぬって、お目当ての女のコに気に入られるためにアタックを繰り返していくのだ。

酒場の娘 イヴ	食堂の娘 エレン	道具屋の娘 アン	花屋の娘 ニーナ	町長の娘 マリア
酒場や町の広場、日曜日は裏山にいる。プレゼントは果物が良い。	いつも食堂の前に立っている。プレゼントは花が良い。	道具屋の中でいつも発明をしている。贈り物は花が良い。	花屋の近くや裏山にいることもある。甘い物が好き。	ふだんは町長宅前や教会にいる。贈り物は花やケーキが良い。




イベント、贈り物で愛情度を上げよう

女のコの愛情度は通常、会話やプレゼントを送ることで上昇していくのだ。また、季節ごとのお祭りなど特別なイベントは、女のコの愛情度を大幅にアップさせることができるのである。

これという女のコを心に決めたら、極力、その女のコと特別なイベントを過ごすようにするのが、結婚への早道だ。



ふだんはプレゼントで愛情度を高めていくのだ



特別なイベントは、大きく愛情度が上がるのだ

結婚・出産は最大級の「しあわせ」

お目当ての女のコの愛情度が上がっていると、日曜日に町で物売りが「青いはね」を売りに来るのだ。それを買って、女のコにプロポーズすると、結婚することができる。結婚生活に関する良い事はしあわせ指数も大きく上がるぞ。

また、子供が産まれたなら、毎日だっこして大切に育てよう。

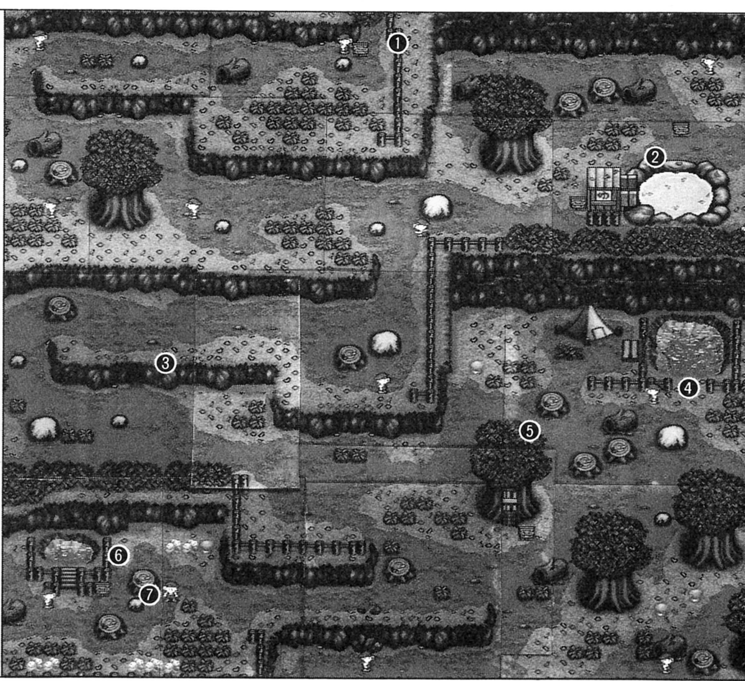


青い羽は、日曜日に行商人が売りにくるぞ



無事、結婚したならば、家族は大切にするのだ

裏山MAP



❶山頂…初日の出を見たりすることができる、とても風景の良い場所。しかし、雨や雪が降ると、通行止めになってしまう。ここの崖っぷちで雪の花の種を使うとイベントが起こる

❷温泉…一年中入ることができ、体力が少し回復する効果がある。日曜日には、酒場の娘のイヴが入ってたりもするのだ

❸洞窟…途中に落ちている力の木の実は、イベントが起こるまで取ることができない。また、いちばん奥には、花が一年中咲いている場所があるぞ

❹池…近くにいる人に話しかけると、釣りをすることができる

❺職人の家…建築家のおじさんが住んでいる。家の増築を頼むには、必要な資材をそろえて、ここで依頼すれば良い

❻池2…ここには通路をふさいでいる大岩がくずれてからでないと来ることができない。この池の前で斧を装備して使うと、女神が現れるイベントが起こる

❼切り株…この切り株の下には、洞窟への隠し入口がある。斧で壊して中に入れば、力の木の実が取れるぞ

SFC

プレイヤーの欲しいMSが一目で分かる！

SDガンダムジェネレーション 4ソフトユニット攻略

スーファミターボ専用ソフトで発売中の『SDガンダムジェネレーション』シリーズ4作品。各ゲームに登場するMSのクラスチェンジ表とユニット対応表を攻略していくぞ！

4タイトル対応

- ●SDガンダムジェネレーション 一年戦争記
- ●SDガンダムジェネレーション グリプス戦記
- ●SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記
- ●SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記

一年戦争記	グリプス戦記	アクシズ戦記	バビロニア建国戦記
コアファイター	ザクマリナー	ジムIII	ホビーハイザック
マゼラアタック	ガンタンクII	ガザDMS	ガンタンクR44MS
ボール	量産型ガンキャノン	ガザDMA	ガンダンクR44MA
旧ザク	ハイザック	ガ・ゾウムMS	ジェガン
アクアジム	ガンダイバー	ガ・ゾウムMA	MSM-02
ザク	マラサイ	カプール	ギラドーガ
ジム	ネモ	ガルスJ	ヘビーガン
Gファイター	メタスMA	メタス改	エビル・S
ガンタンク	メタスMS	ズサ	ズサカスタム
ゴック	バーザム	ドワッジ	デナン・ゾン
RX-79	リック・ディアス	シュツルムディアス	リック・ディアスII
グフ	ガルバルディβ	ジャルムフィンMS	デナン・ゲー
ガンキャノン	アッシマーMA	ジャルムフィンMA	Gキャノン
リック・ドム	アッシマーMS	ディジェ	ギラドーガカスタム
ザメル	ガンダムMKII	ガンキャノン・D	ギラドーガ改
ズゴック	ガブスレイMS	Rジャジャ	バギドーガ
ゲルググ	ガブスレイMA	バウMS	量産型ZZガンダム
ガンダム	ハンブラビMS	バウ・アタッカーMA	ベルガ・ダラス
ギャン	ハンブラビMA	ガンダムMKIII	リ・ガズィMS
ケンプファー	百式	百式改	リ・ガズィMA
ガンダムNT-1	ZガンダムMS	リゲルグ	ヤクトドーガ(青)
ガルバルディα	ウェーブライダーMA	ドライセン	ヤクトドーガ(赤)
GP-01フルバーニアン	ギャプランMS	キュベレイ	ベルガ・ギロス
ガーベラ・テトラ	ギャプランMA	ザクIII	ガンダムF90
GP-02	パラス・アテネ	ドーベンウルフ	ダギ・イルス
グラブロ	バウンド・ドッグMS	ゲーマルク	νガンダム
エルメス	バウンド・ドッグMA	ZZガンダムMS	サザビー
ジオング	メッサーラMS	GフォートレスMA	ビギナ・ギナ
パーフェクトジオング	メッサーラMA	ハンマハンマ	ガンダムF91
ビグ・ザム	ジ・オ	クインマンサ	サイコ・ドーガ
GP-03デンドロビウム	サイコガンダムMS	サイコガンダムMKIIMA	αアジール
ノイエ・ジール	サイコガンダムMA	サイコガンダムMKIIMS	ラフレシア

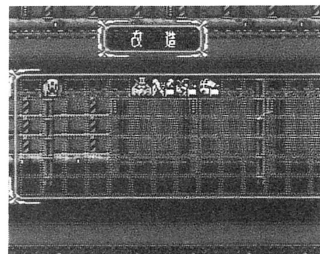
©創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI

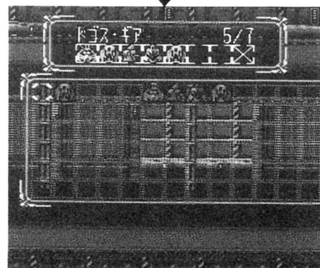
※対応表に明記しているMSは横に書かれているMSに変化します。

対戦プレイで交換できるユニット対応表を公開

このゲームは特徴のひとつとして戦艦を破壊すると、相手のMSを捕獲することができる。しかも友達と対戦する場合、プレイヤー側と友達側のソフトが違うと、捕獲したMSが変化するのだ。例えば、プレイヤーが『～一年戦争記』でプレイし、友達が『～グリプス戦記』で対戦したとする。プレイヤー側が友達の"ガンダムMKII"を捕獲しても『～一年戦争記』には"ガンダムMKII"は登場しないので同性能のMS"ザメル"に変化するのだ。なお、対応表の見方は上がソフト名、横は変化する同性能のMSを表している。

◆違うソフトのMSを捕獲すると、捕獲した側のユニットに変化するのだ



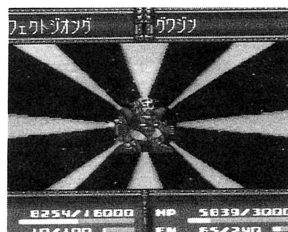


ユニットが変化



各ソフト別クラスチェンジ表

欲しいMSがあっても、どのようにクラスチェンジすればいいのか分からない人のために、クラスチェンジ表を掲載。これを見ればプレイヤーの望み通りのMSを入手することができるのだ。また、上位機種のMSにクラスチェンジする場合は、そのMSの性能を引き継いでいるうえ、攻撃力か防御力のどちらか「＋」の付いている方を上げることができる。なお、各表左右端どうしはつながっているので、両端のMSは同じものが書かれているのだ。



クラスチェンジでないと入手できないMSがある。お金じゃ買えない



ちょっとウル技
オプション移行で能力を上げる

このゲームはオプション機能で最終形態のMSだけ、ほかのソフトに移行することができる。その場合、能力は最終形態のままで、一番最初のMSに変化する。しかし、攻撃力や防御力は高いので同じMSでも段違いの性能を誇る。これを繰り返して強力なMS作りをめざせ。

OPTION
SD GUNDAM GENERATION MEETING ROOM

攻撃力や防御力はそのまま移行していく。オプション移行を繰り返せば攻撃力＋99も可能だ


アクシズ戦記
ジムIII
ガザD
シュツルムディアス
メタス改
ドワッジ
ガ・ゾウム
ガルスJ
ガンキャノン・D
カプール
ズサ
ガルスJ
百式改
ディジェ
Rジャジャ
ドライセン
百式改
ジャルムフィン
ガンダムMKIII
リゲルグ
バウ
ジャルムフィン
ゲーマルク
ドーベンウルフ
キュベレイ
ザクIII
ゲーマルク
サイコガンダムMKII
ZZガンダム
ハンマハンマ
クインマンサ
サイコガンダムMKII


バビロニア建国戦記
ガンダンクR44
ホビーハイザック
ジェガン
ヘビーガン
MSM-02
ギラドーガ
ギラドーガカスタム
Gキャノン
エビル・S
ズサカスタム
ギラドーガカスタム
ギラドーガ改
デナン・ゾン
デナン・ゲー
バギドーガ
ギラドーガ改
リック・ディアスII
ベルガ・ギロス
ベルガ・ダラス
量産型ZZガンダム
リック・ディアスII
ヤクトドーガ(赤)
ダギ・イルス
リ・ガズィ
ヤクトドーガ(青)
ヤクトドーガ(赤)
サイコ・ドーガ
ビギナ・ギナ
ガンダムF90
サザビー
サイコ・ドーガ
αアジール
ラフレシア
ガンダムF91
νガンダム

キミの意見を聞かせて欲しい!

ファミマガ64 読者プレゼント

計60本

PRESENT FOR READERS

今号のプレゼント　各15名

（ゲーム名の後の数字は今号での紹介ページです）

①SFC：モンスタニア……82
②SFC：マジカルドロップ2……86
③SFC：Parlor！ Mini3……93
④G　B：スーパーチャイニーズランド1・2・3'……90

応募のきまり

71ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号（①～④）とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは9月19日必着、発表は11月1日発売のNo.10です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。（学生以外なら0と記入してください。）

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
①男
②女

5 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

7 あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

8 あなたが、今後買いたいと思っているゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選び、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。（機種は問いません）
①1～5本
②6～10本
③11～20本
④21～29本
⑤30本以上
⑥ほとんど買わない

14 今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。
01スーパーファミコンの記事
02ファミコンの記事
03ゲームボーイの記事
04バーチャルボーイの記事
05ニンテンドウ64の記事
06セント・ギガ関連の記事
07超ウルトラ技
08マンガ
09読者投稿のページ
⑩超新作ゲーム先取りのような最新情報先取りの記事
⑪読み物
⑫攻略大全のような、まとまった付録での攻略
⑬サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
⑭ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
⑮その他

15 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を**14**の項目から選んで、番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体についてあてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 スーファミターボについてあてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

18 ゲームボーイポケットについてあてはまるものを**16**の項目から選んで番号を書いてください。

19 ハガキの表の表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価してください。採点方法は、
（5）良い
（4）やや良い
（3）普通
（2）やや悪い
（1）悪い
の5段階です。

●キャラクタ
キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。

●音楽・効果音
BGM、効果音がゲームに合っているかどうかチェック。

●お買い得度
ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。

●操作性
ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。

●熱中度
ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック。

●オリジナリティ
斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック。

記入方法

アンケートハガキは**19**の新作通信簿を除き、コンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。

●1つのマスには数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。

●数字はマスからはみ出さないように書いてください。

●数字の1は、7と間違えないように上をハネないように、4は9と間違えないように4の上をくっつけずに記入してください。（記入例を参照）

●筆記用具はHB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンにして、色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。

●表1から表4にある01や0001などの数字は、頭の0も必ず記入してください。

記入例

×悪い例

1	4		18

○良い例

1	4	1	8

ファミマガ64 No.2プレゼント当選者発表

●エナジーブレイカー
岩手／吉田剛士
秋田／加賀谷秀樹
群馬／関口裕也
東京／梅本清孝
長野／鶴田泰啓
新潟／石井勝之
三重／阪本憲司
大阪／田畠泰宏
兵庫／大伴望
福岡／大石雅隆

●シムシティJr.
福島／千代忠
埼玉／高梨安啓
千葉／毛受清隆
神奈川／仁藤大輔
岐阜／山田将太
三重／吉水俊成
京都／吉田智彦
大阪／原田一博
兵庫／神谷利彦
高知／古谷裕二

●アースライトルナ・ストライク
北海道／坪田寿也
宮城／山田秀樹
福島／菅野俊公
栃木／柳田寅雄
新潟／後藤隆宏
愛知／安江吉祥
大阪／寒川浩明
広島／今村健太
高知／竹崎薫
沖縄／吉田圭

●スプリガン・パワード
山形／星野裕次
茨城／稲葉創一
東京／田代洋
富山／平林雅己
石川／塩谷忠士
岐阜／北島稔
静岡／中西和光
広島／吉田浩士
山口／家永敏男
鹿児島／原田雄豪

●スターオーシャン
北海道／木村大輔
秋田／安宅久顕
埼玉／若山仁
神奈川／杉山将
三重／松本雅俊
京都／山内誠
大阪／中村雅人
兵庫／太田智恵子
和歌山／堀田誠
長崎／浜迫祥吾

●ナムコギャラリーVOL.1
北海道／池田陽子
宮城／柏淳也
埼玉／岡戸優也
東京／金泉優子
新潟／渡辺浩樹
静岡／深井智仁
三重／渡辺基方
大阪／鬼生田裕一
鳥取／山根浩和
福岡／國武和也

（敬称略）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ファミマガ64 読者プレゼント

表1 ゲーム名

①ニンテンドウ64

No.	ゲーム名
0001	ウェーブレース64
0002	栄光のセント・アンドリュース(仮称)
0003	XSW-1(仮称)
0004	エフゼロ64
0005	カービィのエアライド(仮称)
0006	カメレオン・キッド
0007	がんばれゴエモン5
0008	金田一少年の事件簿(仮称)
0009	Cu-On-Pa
0010	クライマー(仮称)
0011	クリエイター(仮称)
0012	ゴールデンアイ007
0013	ゴルフ(仮称)
0014	Jリーグライブ64
0015	実況ゴルフトーナメント97(仮称)
0016	実況Jリーグ パーフェクトストライカー
0017	実況パワフルプロ野球4
0018	スーパーマリオRPG2(仮称)
0019	スターウォーズ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～
0020	スターフォックス64
0021	ダイナマイトサッカー(仮称)
0022	超空間ナイター プロ野球キング
0023	テトリスフィアー(仮称)
0024	デュアルヒーローズ
0025	テュロック：ダイナソーハンター
0026	ドラえもん(仮称)
0027	バギーブギー(仮称)
0028	パワーリーグ64(仮称)
0029	ヒューマングランプリ In Formula1
0030	ブラストコープス(仮称)
0031	ブレードアンドバレル(仮称)
0032	ボディハーベスト(仮称)
0033	ボンバーマン64(仮称)
0034	麻雀
0035	麻雀MASTER
0036	MOTHER3(仮称)
0037	マリオカート64
0038	マルチレーシング(仮称)
0039	ヨッシーアイランド64
0040	レブ・リミット(仮称)
0041	ワイルドチョッパーズ(仮称)
0042	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット

②スーパーファミコン

No.	ゲーム名
1001	ああっ女神さまっ
1002	あかずの間
1003	ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～
1004	ウイニングポスト2 プログラム'96
1005	クーリー スカンク
1006	サウンドファンタジー
1007	サラブレッドブリーダーIII
1008	G・O・D
1009	実況パワープロレスリング'96
1010	実戦パチスロ必勝法TWIN
1011	スーパー人生ゲーム3
1012	スーパーニチブツマージャン4 基礎研究篇
1013	スーパーパワーリーグ4
1014	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
0015	ストリートファイターZERO2
0016	ダービースタリオン96
1017	大戦略エキスパートWWII
1018	タワードリーム
1019	同級生2
1020	ドナルドダックのマウイマラード
1021	ドラゴンナイト4
1022	忍たま乱太郎 スポーツ(仮称)
1023	忍たま乱太郎3
1024	Parlor／ Mini3
1025	Parlor／ Mini4
1026	ピノキオ
1027	ファイティングアイスホッケー
1028	ペブルビーチの波涛New
1029	牧場物語
1030	ボンバーマンビーダマン(仮称)
1031	マーヴェラス(仮称)
1032	マーヴル・スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム
1033	勾玉伝説
1034	マジカルドロップ2
1035	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー／
1036	モンスタニア
1037	義経伝説
1038	リングにかけろ
1039	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記
1040	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記
1041	スーファミターボ専用 クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン
1042	スーファミターボ専用 美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2

③ゲームボーイ

No.	ゲーム名
2001	ストリートレーサー
2002	スポーツ・コレクション
2003	パチ夫くんゲームギャラリー
2004	13色対応 クレヨンしんちゃん(仮称)
2005	13色対応 ゲゲゲの鬼太郎(仮称)
2006	13色対応 原人コレクション
2007	13色対応 スーパーチャイニーズランド 1・2・3'
2008	13色対応 スーパーブラックバスPocket
2009	13色対応 SD飛龍の拳II
2010	13色対応 ナムコギャラリーVOL.1
2011	13色対応 バーチャル飛龍の拳GB(仮称)
2012	13色対応 はじめてのおつかい(仮称)
2013	13色対応 パズル忍たま乱太郎(仮称)
2014	13色対応 不思議のダンジョン 風来のシレンGB―月影村の怪物―
2015	13色対応 ボンバーマンコレクション
2016	13色対応 ミニ四駆GB レッツ&ゴー!!(仮称)
2017	13色対応 ミニ4ボーイ(仮称)
2018	13色対応 名探偵コナン(仮称)
2019	13色対応 モグラ～ニャ

④バーチャルボーイ

No.	ゲーム名
3001	アウト オブ ザ デスマウント(仮称)
3002	ヴァーチャル・ガンマン
3003	新日本プロレスリング 激闘伝説
3004	スターシード
3005	ドラえもん
3006	バーチャルダブル役満
3007	バーチャルブロック
3008	バウンド・ハイ
3009	プロテウスゾーン

表2 今号の記事

No.	記事
01	N64／スーパーマリオ64
02	SFC／牧場物語
03	SFC／スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
04	SFC／モンスタニア
05	SFC／マジカルドロップ2
06	SFC／ペブルビーチの波涛New
07	SFC／Parlor／ Mini3
08	G B／スーパーチャイニーズランド1・2・3'
09	G B／ストーリートレーサー
10	実況コナミ64
11	N64メーカー最新レポート
12	ファミマガ64 ランキングBOX
13	ファミマガジャーナルR
14	SDガンダムジェネレーション 4ソフトユニット攻略
15	USAホットライン
16	スーファミターボHEAD LINE
17	RGB MANIAC
18	超ウルトラ技
19	ハイパー新作リリース予報
20	超新ロックオン
21	新作ゲームカレンダー
	〈付録〉
22	不思議のダンジョン 風来のシレンGB―月影村の怪物― 奥義指南書

表3 雑誌名

No.	雑誌名
01	週刊ファミ通
02	月刊ファミ通Bros.
03	64ロクヨン
04	スーパー64
05	電撃NINTENDO64
06	PCエンジンFAN
07	電撃G'sエンジン
08	サターンFAN
09	セガサターンマガジン
10	TECHサターン
11	プレイステーションマガジン
12	ファミ通PS
13	HYPERプレイステーション
14	THE プレイステーション
15	電撃プレイステーション
16	ゲーメスト
17	ゲーメストEX
18	Vジャンプ
19	Game Walker
20	GAME ON／
21	じゅげむ
22	㊙ゲーム少年
23	LOGIN
24	マイコンBASICマガジン
25	コンプティーク
26	電撃王
27	Virtual IDOL
28	コロコロコミック
29	コミックボンボン
30	少年ガンガン
31	月刊覇王マガジン
32	月刊電撃少年
33	週刊少年ジャンプ
34	週刊少年サンデー
35	週刊少年マガジン
36	週刊少年チャンピオン
37	その他

表4 機種名

No.	機種名
01	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ／ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン
11	ゲームギア／キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO･GEO／NEO･GEO CD／NEO･GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801／9821シリーズ
17	DOS／V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない

衝撃続報!!

DRAGON QUEST III

ドラゴンクエストIII

そして伝説へ…

SFCになって新たに描かれたプロローグや、仲間たちの個性を生む「性格システム」など、続々と入手した情報を一挙公開！ また、開発中ロムの体験レポートもアリ！

エニックス

発売日未定 価格未定

SFC	ロールプレイング 容量未定
バックアップ(最大3)	
――	
――	

新たに判明したプロローグなど、臨場感あふれる演出が挿入されている！

『SFCドラゴンクエストIII』は FC『III』と比べ、ただ単純に見た目が美しくなっただけではない。戦闘シーンやサウンドなど、冒険に抜群の臨場感を醸しだす要素が至る所に散りばめられている。中でも注目なのは、プレイの前に挿入されるプロローグ。内容は、主人公の父である勇者「オルテガ」が消息を絶つまでの様子を表したもので、プレイヤーをスムーズに『III』の世界へと誘ってくれる。また、仲間キャラの登録に関わる「性格システム」や、遊びやすさを追求した便利なシステムなど、最新作ならではの魅力が満載だ。

プロローグ〜勇者である父の軌跡

プロローグの冒頭は、主人公が勇者オルテガの子として生まれたシーンから始まる。しかし、喜びも束の間。その約2年後、父オルテガは、魔王を倒して世界に平和を取り戻すべく、たった1人で旅立ってゆくのだ。時には傷つき倒れても、立ち上がって果敢に悪に立ち向かっていく勇者の姿…。ビジュアルとサウンド、メッセージでつづられるプロローグには、FC版ではおぼろげだった、勇者であり父であるオルテガの姿が克明に映し出される！ そして、ついに魔王の城に続く道。途中にそびえる火山の火口にて、勇者オルテガは1匹の魔物と対峙する…。



主人公の誕生に喜ぶ町の人々。勇者オルテガの子というだけで、すでに有名人のようだ

主人公の幼き日、オルテガは旅立つ…



引き止める妻。しかしオルテガの決心は堅い



アリアハンの城ではオルテガの見送りが…

©ENIX

シリーズ初の「性格システム」をはじめ、SFC『III』要素を新着画面とともに詳細報告!!





⬇火山の火口での死闘! 魔物の攻撃に火口に落ちそうになりながらも、一歩も引かずに闘う勇者オルテガ



そして、勇者オルテガは…!?

勇敢に戦う父の姿…



⬆➡さすがの勇者も1人では倒れることも。しかし、人々に助けられながら、炎の渦巻く地下ダンジョンへと進んでいく



ただのリメイクにあらず! 便利システムの導入で遊びやすさがアップ!!

ストーリーをはじめ、町や城などの存在、ダンジョンの道筋や仕掛けなど、基本的な内容はFCの『III』と同じ。しかし、シナリオの書き加えや、昼と夜で町のBGMが変化する、といった臨場感を大切にした演出により、『III』をプレイしたことがある人にも、新鮮な印象を与えてくれる。また、今回はシリーズ初の「まとめ買い」や「思い出す」など、快適なプレイを保証する便利なシステムが判明したので紹介するぞ。


スタート地点のアリアハンの城が見える。キャラは『VI』と同じ大きさで見やすい



思えば、このセリフが始めて登場したのがFCの『ドラクエIII』だったのだ

懐かしのセリフが新鮮に感じられる



夜の町では昼間の曲を夜風にアレンジしたBGMが流れる。曲調が静かで穏やかだ

「あっ! ここはっ!」と気づいた人もいるはず。ダンジョンの形はFC版のままだ





セリフによってはFC版とは微妙に違うぞ

道具屋のアイテムはまとめ買いが可能に!

『VI』ではできなかったアイテムの「まとめ買い」が今回から可能になった。やり方はいたって簡単で、道具屋でアイテムを買うとき、十字ボタンの上下で売り物を選んだ後、今度は左右で数を調節すればOK! 一度に9個までまとめて買えるので、洞くつや塔に出かける前に「やくそう」をそろえたいときなど、1つずつシコシコ買わなくても済むのだ。

もう、1つずつ買う必要なし!





今まで3回繰り返した作業が1回で済む。おやじっ!「どくけしそう」3個くれっ!

『VI』で採用された「思い出す」が健在!

『VI』で勇者の特技として登場した「思い出す」が、SFC『III』にも採用。機能的には全く同じで、冒険の途中に出会う人々との会話をプレイヤーの任意で記憶して、好きなときに思い出せるのだ。



覚えておけばいつでも思い出すことができるぞ

会話を覚えると「…心に深く刻み込んだ」のメッセージ。『VI』でも活用したよね





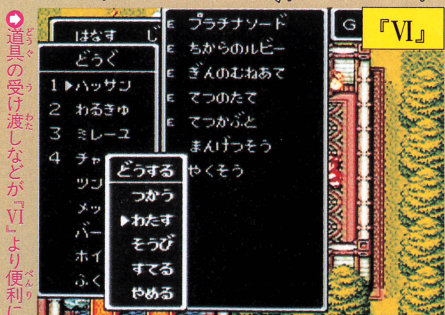
人々との会話で重要と思われるものはどんどん覚えよう。上の写真はそうでもないが…

体験レポート システム編

システムについては、まず「まとめ買い」ができる便利さを実感。SFC『III』には『VI』で重宝した「どうぐぶくろ」が登場するが、そこに道具を詰め込むのも非常に楽になった。また、今回は画面での紹介はないが、仲間同士の道具の受け渡しも、ただ一方的に渡すだけでなく、お互いの道具の入れ替えができるようになっている。細かい点だが、こうした心配りで確実に遊びやすくなっているのだ。



ついつい買い過ぎちゃったりするかも



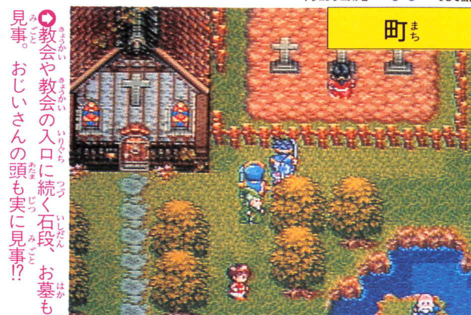
道具の受け渡しなどが『VI』より便利に

グラフィックは『VI』より、さらに進化！ 町や戦闘など、新着画面をとくと拝見！

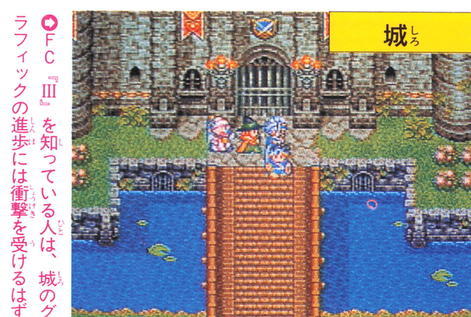
今回、新たに入手した画面写真によって、SFC『III』の世界を構成する、フィールド、町、城、ダンジョンの4つのグラフィックが出そろった。そのどれをとっても、『VI』以上に細かく描き込まれている。フィールドでは、波打ち際の土の形や木の一本一本が、洞窟では岩肌のゴツゴツした感じが、よりリアルに表現されているのだ。また、戦闘シーンの背景は森や山など、敵と遭遇したときの場所や昼夜によって変化する。SFC版『III』用に、新たに描き下ろされた奥行きのある背景により、昼は明るく広がりがあっても、夜だと重圧感を感じるなど、雰囲気の違いにもアクセントが生まれている。



険しい山脈や砂地の様子など、丁寧に描かれている。ほこらもリアルになった



教会や教会の入口に続く石段、お墓も見事。おじいさんの頭も実に見事!?

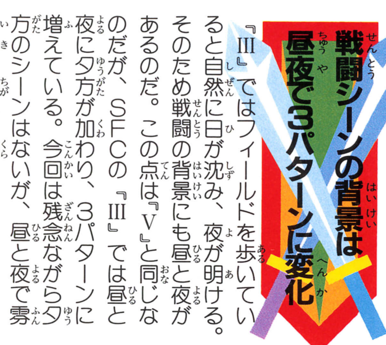


FC『III』を知っている人は、城のグラフィックの進歩には衝撃を受けるはず



内壁に焚かれた炎が洞窟内をユラユラと照らしだす。地上とは対照的な雰囲気

戦闘シーンの背景は昼夜で3パターンに変化



『III』ではフィールドを歩いていると自然に日が沈み、夜が明ける。そのため戦闘の背景にも昼と夜があるのだ。この点は『V』と同じなのだが、SFCの『III』では昼と夜に夕方が加わり、3パターンに増えている。今回は残念ながら夕方のシーンはないが、昼と夜で雰囲気の違いを比べてほしい。

日が沈めば雰囲気が一変！



見渡す限りの草原が目の前に広がる



夜の川面で敵と遭遇！ 空や水面の深みのある青に包まれながら敵と戦う！



薄暗いダンジョン内では背景もダークな感じ

周りを山に囲まれ、ひっそりとした雰囲気


体験レポート 戦闘編

美しい背景もさることながら、戦闘での見どころはなんといってもモンスターたちのアクション。モンスターのアニメーションは、『VI』でもあったので、正直それほど期待していなかったのだが、実際に見てみるとかなり衝撃的！ 動く動く、モンスターたちがまるで生きているかのように襲いかかってくるのだ。しかも、通常攻撃や特殊攻撃で動きが変化するなどバリエーションが豊富！ 今回紹介できないのは非常に残念なのだが、情報を入手しだい紹介していくので今後の続報に期待してくれ。



スライムは左右にポヨポヨ飛び跳ねたり、前後に大きくジャンプして攻撃してくるぞ



モンスターが仲間を呼ぶ仕草は必見！

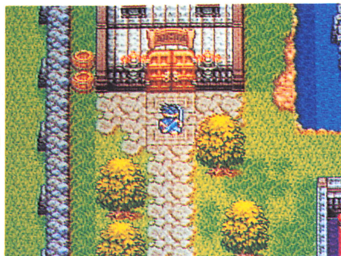
旅人たちの集う「ルイーダの店」でパーティの編成や仲間の登録を行う！

『Ⅲ』の冒険は主人公を含め、4人パーティで進めていくのが基本。どうしてもというなら、3人でも1人でもいいが、出現する多数の敵に立ち向かうには、やはり仲間は欠かせない。そこで、ここでは冒険に出かける前の第一の準備、パーティの作り方を紹介していく。方法はFC『Ⅲ』と同じだが、生まれ変わった「ルイーダの酒場」をぜひ見てやってほしい。



西はずれってことは左の方ってことだ

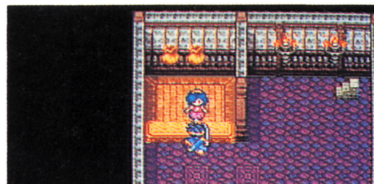
りっぱな酒場に…



FCの『III』を記憶している人は、店の華麗な変身ぶりに思わず涙するでしょう（涙）

1階の酒場で仲間を迎える！

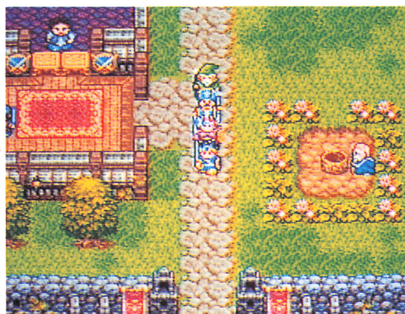
「ルイーダの酒場」で女主人に話しかけ、仲間のリストから希望のキャラを選択して迎えればパーティを組める。酒場のリストには予め3人の仲間が用意されているが、希望のキャラがいないときは、自分で仲間キャラを登録することになる。そのときは、2階の登録所でキャラを登録してから、再び酒場で仲間を加えればOKだ。

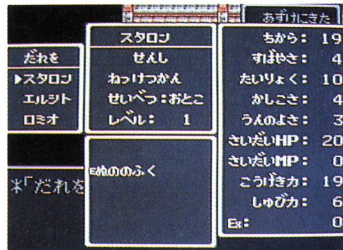




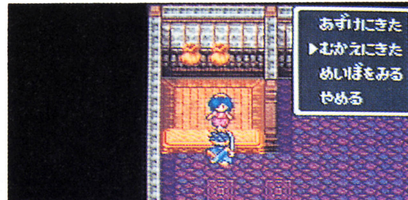
やはり店内には女主人がいた。この人に話しかければ、仲間を迎えたり、別れたりできるぞ

4人そろってパーティ完成!!





予め用意されている戦士、僧侶、魔法使いの3人を迎えれば、すぐに冒険に出られる



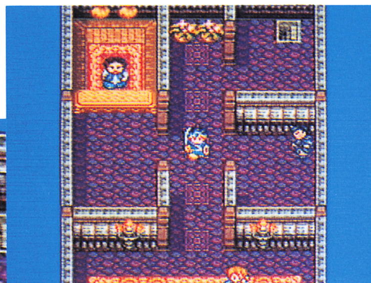
「めいぼをみる」を選ぶと、仲間として迎えられるキャラの一覧が見られる

オリジナルキャラはここで生まれる！



仲間の登録は2階の登録所で！

「ルイーダの酒場」の2階にある登録所では希望する仲間を登録できる。また、あとのページで詳しく紹介するが、SFC版『Ⅲ』には全部で9種類の職業が存在する。登録所では、その職業に関する情報を人々から聞くことができるぞ。



階段でルイーダの酒場の2階に上がる…



2階の左上が登録所。ここで仲間を生み出すことができる。どんなキャラを作ろうか？



遊び人がまったく役に立たないのも、シリーズを通して同じことかもしれない

賢者はほかの職業とは違う、特別な職業のようだ。修業をしないとなれないようだが…



シリーズ初登場の「性格システム」で仲間に千差万別の個性が生まれる！

「性格システム」とは作成する仲間キャラに、職業とは別に、そのキャラの能力的な特徴、個性を示す「性格」が生まれるというもの。具体的には「わがまま」や「いのちしらず」など、数十種類が用意されており、それぞれ戦い方や成長などが異なっている。これらの「性格」は、登録所でキャラを作成した際の「ちから」「すばやさ」「たいりょく」「かしこさ」「うんのよさ」の5つの基本能力値によって決定される。そこで以下に、仲間登録の手順に従って、性格が決定される過程を紹介していくぞ。

熱血漢はともかく、むっつりスケベにはどういう特徴があるのか

ねっけつ戦士とむっつり戦士!!

名前、職業、性格を始めに設定する

キャラの登録にあたっては、まず始めに名前を入力する。名前はひらがなカタカナで、最高4文字まで入力できるぞ。次に職業と性別を設定。8種類の職業から好きなものを選び、男か女かを選択する。この時点で、そのキャラの基本能力値が決定されるので、自分の希望する仲間であれば、いよいよ性格を決定する作業に移る。





いきなり賢者にはなれないので、職業はそれ以外の8種類から選択することになる

*「ごきぼうの条件だと このひとが 見つかりましたが いいですか？

能力値は、職業である程度、特徴づけられる

*「ごきぼうの条件だと このひとが 見つかりましたが いいですか？

基本能力値は毎回ランダムで微妙に変化する

この時点で基本能力が決定！

気に要らなければキャンセルが可能。その場合は名前から再入力するのだ

5種類の種の使い方で仲間の性格が決定！

名前、職業、性別を設定し、希望の仲間キャラとして正式に名簿に登録すると、次に、基本能力値をさらにアップさせる作業に入る。能力値のアップは、「ちから」「かしこさ」など、5つの基本能力値にそれぞれ対応する「種」を使用して行う。「種」は、キャラ1人につき5回まで使用可能で（まれに6回使用できる場合がある）、どの種を何回使うかはプレイヤーの自由だ。この種の使用で基本能力値を変化させた結果により、そのキャラの「性格」が決定するのだ。

ちょっと不安だけど…

*「私に おまかせの場合は とにかく そのときの 私の気分で やらせてもらいます。

種の使用は登録所の人にまかせてもいい。ただし、使い方は完璧にランダムになるぞ

*「ちからのタネ すばやさのタネなど 5種類のタネのうち いくつかを 仲間に つかうことが できます。

種を使ってパラメータをアップさせるのだ

「ゆうぼう」は苦労人!!

*「なかなか くろうにん のようですね。

戦士「ゆうぼう」の性格は、「苦労人」に決定されたぞ！

ゆうぼうの たいりょくが 3あがった！

5回使用した結果「たいりょく」と「ちから」の値が高いようだ。さて、性格は…？



自分でやるか、おまかせにするかを選択。めんどうくさい人はおまかせでも◯

キャラごとの性格の違いはその後の成長に影響する！

キャラの性格は、レベルアップしたときの各パラメータの成長の度合いに大きく影響してくる。例えば、左の写真のように、性格が「ずのうめいせき」の場合は、レベルアップ時には「かしこさ」を中心にアップする、といった具合だ。この成長の違いにより、「攻撃力は高いが動きが遅い」「呪文の覚えが早い」など、キャラごとに特徴が出てくるのだ。

レベルアップ時のポイントが変化！

アルス ゆうぼう アキーラ すぎやん
H 21 H 29 H 21 H 19
M 8 M 0 M 27 M 26
アキーラの のうりょくが ふえた！
ちから +1 すばやさ +1
たいりょく +2 かしこさ +3
うんのよさ +3

「頭脳明晰」は賢いうえに幸運な性格のようだ

アキーラ そうりょ おとこ
ちからのタネ すばやさのタネ ▶スタミナのタネ かしこさのタネ ラックのタネ
ちから：5 すばやさ：6 たいりょく：6 かしこさ：13 うんのよさ：6 さいだいHP：7 さいだいMP：15
あと 0かい つかえます
＊「なかなか ずのうめいせき なようですね。

性格が「頭脳明晰」の僧侶。「かしこさ」が高いので呪文の威力が大きいいかも

同じ職業であっても性格で成長が異なる

性格はキャラ個人の特徴であるため、例え同じ職業であっても、プレイヤーの作り方によっては全く違ったタイプのキャラになる。例として「ごうけつ」と「でんこうせっか」の武闘家では、成長がどう変わってくるかを見てみよう。

性格の異なる武闘家が2人…

マナブ ぶとうか おとこ
ちからのタネ ▶すばやさのタネ スタミナのタネ かしこさのタネ ラックのタネ
ちから：15 すばやさ：22 たいりょく：7 かしこさ：3 うんのよさ：4 さいだいHP：13 さいだいMP：0
あと 0かい つかえます
＊「なかなか でんこうせっか のようですね。

「豪傑」とは「ちから」と「すばやさ」が逆になったような能力値を示している

しんたろ ぶとうか おとこ
▶ちからのタネ すばやさのタネ スタミナのタネ かしこさのタネ ラックのタネ
ちから：26 すばやさ：10 たいりょく：7 かしこさ：3 うんのよさ：2 さいだいHP：13 さいだいMP：0
あと 0かい つかえます
＊「なかなか ごうけつ なようですね。

「豪傑」の武闘家は力技が得意そう。体がカチカチで守備力が高そうだが…

豪傑の場合

「ごうけつ」は「ちから」のパラメータが高く、攻撃力に勝っているようだ。職業が武闘家だけに、「すばやさ」も高いが、レベルアップの際には「ちから」と「たいりょく」が大きくアップしている。

はなす どうぐ つよさ
アルス マナブ ▶しんたろ アキーラ ぜんいん
しんたろ ぶとうか ごうけつ せいべつ：おとこ レベル：5
Eぬののふく
69G
ちから：33 すばやさ：21 たいりょく：18 かしこさ：5 うんのよさ：5 さいだいHP：35 さいだいMP：0 こうげき力：33 しゅび力：14 Ex：234

力強いキャラだが守備力は意外に低い

アルス マナブ しんたろ アキーラ
H 37 H 20 H 15 H 27
M 14 M 0 M 0 M 46
しんたろの のうりょくが ふえた！
ちから +3 すばやさ +2
たいりょく +3 かしこさ +0
うんのよさ +1

「ちから」はともかく「かしこさ」のアップが０!? 力は強いがおつむは…

やはりイメージ通り、攻撃力が高い。「ちから」の高さはダテではなかった

アルス マナブ しんたろ アキーラ
H 37 H 20 H 15 H 40
M 11 M 0 M 0 M 46
しんたろの こうげき！
さそりばちBに 12の ダメージ！！

電光石火の場合

素早い動きを想像させる「でんこうせっか」は、やはり「すばやさ」が高い。もともと素早い職業だけに、他の能力値と比べ群を抜いている。レベルアップでも「すばやさ」がダントツでアップ。

はなす どうぐ つよさ
アルス ▶マナブ しんたろ アキーラ ぜんいん
マナブ ぶとうか でんこうせっか せいべつ：おとこ レベル：5
Eぬののふく
69G
ちから：24 すばやさ：34 たいりょく：1 かしこさ： うんのよさ：8 さいだいHP：32 さいだいMP：0 こうげき力：24 しゅび力：21 Ex：234

「すばやさ」を中心に全体的にアップ

アルス マナブ しんたろ アキーラ
H 37 H 20 H 15 H 27
M 14 M 0 M 0 M 46
マナブの のうりょくが ふえた！
ちから +2 すばやさ +8
たいりょく +4 かしこさ +1
うんのよさ +1

「すばやさ」が著しくアップ。「たいりょく」もかなりいい線いっている

敵に与えたダメージは「ごうけつ」の3分の1。力ではかなわないようだ

アルス マナブ しんたろ アキーラ
H 37 H 20 H 15 H 40
M 11 M 0 M 0 M 46
マナブの こうげき！
さそりばちAに 4の ダメージ！！

体験レポート 性格編

実際にキャラを作成してみたところ、自分で狙った性格のキャラを作りだすのは、かなり難しいことが判明。これは、基本能力値の決定がランダムである上に、種の使用による各能力値の上がり方も1～3ポイントでランダムに変化するためだ。例え、どれか1つのパラメータを集中して上げても、性格はあくまで5つのパラメータのバランスで決まるので、なかなか思うようにいかない。しかし、逆にそこがおもしろく、プレイヤーによって十人十色のキャラが生まれるということも確か。"おまかせ"で決まった性格の仲間と、ぶつかり合いながら冒険していくってのもなんかいいかも！

アキーラ そうりょ おとこ
ちからのタネ すばやさのタネ スタミナのタネ ▶かしこさのタネ ラックのタネ
ちから：5 すばやさ：6 たいりょく：4 かしこさ：13 うんのよさ：6 さいだいHP：7 さいだいMP：15
あと 1かい つかえます
アキーラの かしこさが 3あがった！

能力値の上がり方はそれこそ千差万別。作るのがかなり難しい性格もあるようだぞ

「くろうにん」は、始めの成長は遅くても後からグググッとくる大器晩成型かもしれない

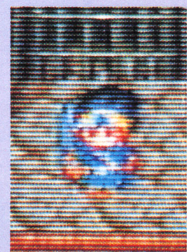
だれを ベンハ ロミオ アラン ▶ゆうぼう アキーラ すぎやん
ゆうぼう せんし くろうにん せいべつ：おとこ レベル：1
Eぬののふく
ちから：11 すばやさ：4 たいりょく：15 かしこさ：5 うんのよさ：6 さいだいHP：17 さいだいMP：0 こうげき力：11 しゅび力：6 Ex：0

SFC『III』には新たに「盗賊」が登場！ 全9種類の職業を一挙紹介!!

FC『III』にはなかった「盗賊」が加わり、職業は全部で9種類に増加。さらに、勇者、商人、遊び人、盗賊は『VI』で使えた特技を習得していくぞ。また、それぞれの職業には男性と女性が存在。性別の違いは、見た目だけでなく、基本能力値の特徴にも影響してくるぞ。

勇者
攻撃に長け、呪文も使える

勇者オルテガの子として生まれる『III』の主人公。ほとんどの武具を装備でき、攻撃力に優れながら、同時に呪文も覚えていく。呪文には「ギガデイン」など、勇者にしか使えないものもあるぞ。さらに『VI』から引き継いだ「思い出す」の特技も習得していく。




プレイヤーの分身となる勇者。青が基調のコスチュームに、剣と盾を携えた独特のスタイル

戦士
武器攻撃のエキスパート

力が強く、体力があり、武器での攻撃を最も得意とする。その反面、呪文は全く覚えないが、成長は比較的早い。また、素早さには欠けるものの、重い鎧などを身につけられるため、守備力が高く、HPも他の職業と比べて抜群に高い。攻撃の要としてパーティに1人は欲しい職業だ。



真っ赤な鎧兜に身を包んだ戦士。まさに、武器攻撃のプロの風格

僧侶
回復呪文で仲間をサポート

神に仕える神聖な職業。僧侶は「ホイミ」や「マホトーン」など、回復や攻撃補助の呪文を覚えていくパーティの「おふくろさん」的存在だ。成長が進むと、一撃必殺の攻撃呪文「ザキ」や「ザラキ」も覚えていくぞ。また、ある程度の武器なら装備することが可能。力もそこそこある。



十字架の描かれた服を身につけた僧侶。男性はヒゲが生えてる

魔法使い
強力な攻撃呪文の使い手

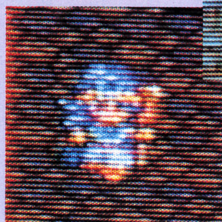
「メラ」や「ギラ」といった攻撃呪文を中心に、「スクルト」や「バイキルト」などの防御、攻撃補助の呪文も覚えていく職業。成長が進むと「メラゾーマ」や「イオナズン」といった驚異的な破壊力を持つ呪文が使えるようになる。ただし、力が弱く、武器での攻撃はあまり得意ではない。



ローブ、帽子、杖とくれば、どこから見てみも魔法使いだ

賢者
僧侶と魔法使いの呪文を習得

僧侶と魔法使いの双方の呪文をすべて覚える優れた職業。さらに多くの武器、防具を装備することができ、武器による攻撃力もなかなか。まさに、オールマイティーな能力の持ち主だが、他の職業と比べて成長は遅い。また、この職業は特別な経験を積んだ者しかなることができない。



勇者のような出で立ちだが、手に持っている杖が賢者の証

武闘家
動きが素早く攻撃力もある

素手での攻撃を得意とする職業。武器を使いこなすのは苦手だが、戦士に勝るとも劣らない攻撃力の持ち主だ。さらに、他の職業と比べて動きが素早く、戦闘では先陣を切って攻撃することが多い。また、成長すると会心の一撃が出やすくなる。軽装で済むので、装備にお金がかからない。



動きやすそうな軽装は、スピード重視の武闘家ならではの服装

商人
ゴールド稼ぎはおまかせ

商人をパーティに加えていると、戦闘を終了した時に手に入るゴールドが、少し増えるという特典がある。また、冒険の途中に手に入れたアイテムや武器、防具を鑑定する能力があるぞ。さらに、今回は『VI』にあった2つの能力「あなほり」「おおごえ」を、特技として習得できるぞ。



商人はアラビアンナイト風の服装。男はターバンでヒゲおやじ

遊び人
運の良さならピカイチ

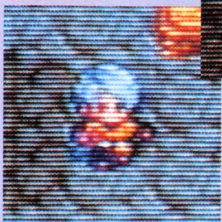
何か特別な力を秘めているわけでもない、まったくの役立たず。『VI』から受け継いだ「くちぶえ」の能力も、ただ敵を呼ぶだけという徹底した役立たずぶり。普通の職業と違い、成長が進むにつれて戦闘でますます勝手な行動を取るとんでもない奴。唯一の取り柄は運の良さのみだ。



相変わらずの遊び人。男性はピエロ、女性はバニーガール♡

盗賊
ダンジョン内で本領発揮

『III』の職業としては初登場の盗賊。能力的には『VI』と同じで、戦闘では目立った点はないものの「タカのめ」で町や城の位置を調べたり、洞窟では「とうぞくのはな」で宝物の数を調べることができる。その他「フローミ」「しのびあし」「レミラーマ」の特技も習得していくぞ。



盗賊は水色のヘアーや服装から、一匹狼の香りが漂っている

ターンバトルを制して物語を切り開け！

MonstaniA

モンスタニア

ステージクリアシステムで展開するニュージェネレーションRPG『モンスタニア』。そのシステムと序盤のストーリーを一挙に紹介しちゃうぞ！

SFC ロールプレイング 20M バックアップ(最大3)

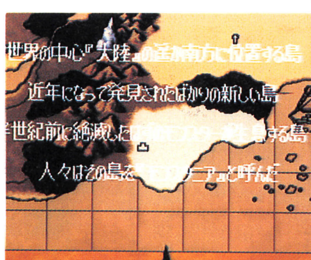
パック・イン・ビデオ　9月27日発売予定　7800円



⇧主人公のフロンはティアと共に旅を続ける

⇩妖精探しの旅に出掛けた主人公の前に、次々と敵が現れる





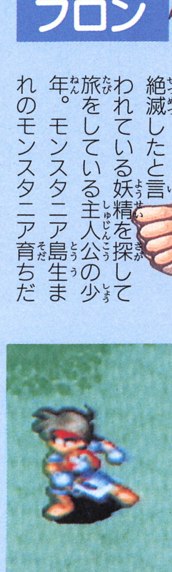
⇧不思議な生物が棲息している〝モンスタニア島〟で冒険が繰り広げられるんだ

アクションとパズルの要素を含んだ、ステージクリア型のRPG。主人公のフロンが妖精を探すため、不思議な生物が棲む島「モンスタニア」で大冒険を繰り広げるぞ！



主人公フロンと仲間たち

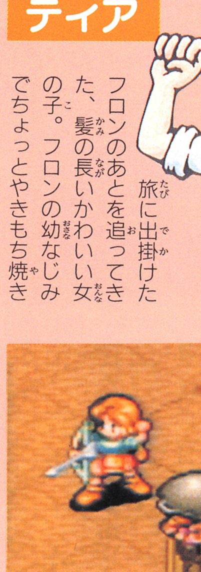
フロン



絶滅したと言われている妖精を探して旅をしている主人公の少年。モンスタニア島生まれのモンスタニア育ちだ

⇧剣を使っての攻撃を得意としているんだ

ティア



旅に出掛けたフロンのあとを追ってきた、髪の長いかわいい女の子。フロンの幼なじみでちょっとやきもち焼き

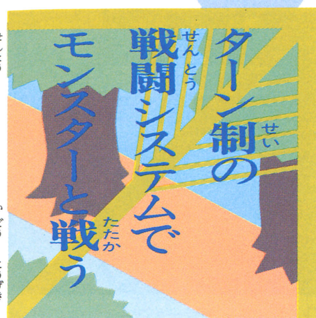
⇧弓矢を使って離れたところから敵を攻撃する

チッタ



旅の途中で出会う不思議な女の子。攻撃系の魔法をいくつも身につけている。また、なぜか大きなナベをかぶっている

⇧敵に大ダメージを与えられる強力な魔法を繰り出すぞ！



ターン制の戦闘システムでモンスターと戦う

戦闘は、こちらが移動・攻撃などの行動を行うたびに、敵のモンスターも行動する「ターン制」で展開される。フィールド上に設置されている木や建物などをうまく利用して、近づいてくる敵を撃退していこう。なお、移動は十字ボタン、攻撃はAボタンで行われる。



ターン制の戦闘が展開する。こちらが行動すると、その直後に敵も行動するぞ



敵のスピードが遅い場合のみ、主人公たちが2ターン連続して行動できる



Aボタンで通常攻撃。Xボタンを押せばアイテムを使用できる

2人のキャラをうまく使い分ける

戦闘フィールドでは、2人のキャラを操って戦うことになる。ただし、1ターンの間に行動させられるキャラは、どちらか1人だけになっている。Rボタンで行動させられるキャラをチェンジできるので、敵や状況に合わせてうまくキャラを使い分けていこう。なお、ゲームが進むと仲間が増えていくが、戦闘に参加するキャラはあらかじめ決められており、プレイヤーが選択することはできない。

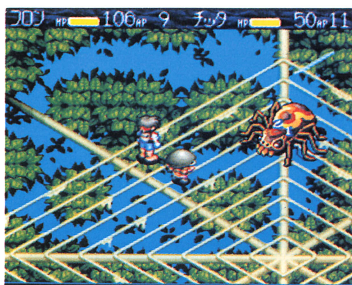


通常はフロンが行動可能になっている。状況にあわせてパートナーとチェンジだ

Rボタンでチェンジ!



Rボタンで行動可能キャラがパートナーにチェンジするぞ



うまくキャラを使い分けて強敵を倒そう

一緒に行動

通常は2人のキャラが戦闘フィールド上で一緒に移動する。行動可能なキャラを移動させると、もう一方のキャラがそのあとをついていくようになっているんだ。



通常は一緒に移動する状態になっている。行動可能キャラを移動させると…



パートナーがそのあとをついていくんだ

別行動

「別行動」のコマンドを選択すると、2人のキャラを別々に移動させられる。なお、その後、再び一緒に行動させることも可能だ。



別々に別れて行動。どちらか1人を囮にするというような作戦が展開できる

スキルを使用して戦闘を有利に展開

各キャラには"AP"と呼ばれる数値が設定されている。その数値を消費することにより、特殊行動の「スキル」を繰り出せるんだ。スキルには体力回復、敵の動きを止める等、さまざまな種類のものが用意されているぞ。なお消費したAPは、行動しなかったキャラのみ回復する。



Yボタンを押して1ターン飛ばしてもAPが回復する。ただし1ポイントずつ

フロンの主なスキル

主人公のフロンは、剣を使った攻撃系のスキルを多く身につけている。それらのスキルは、ボスキャラと戦うときに重宝するだろう。

ダッシュ突き



前方にいる離れた敵に突撃して大ダメージを与える

回転斬り



回転しながら剣を振り、前後左右の敵を同時に攻撃

チッタの主なスキル

チッタは多彩な魔法をスキルとして身につけている。ただし、それらの魔法のほとんどは、APを大量に消費しないと繰り出せない。

シャイニングアロー



光の矢で前方にいる敵を攻撃する。矢は敵を貫通する

火炎



炎を巻き起こして、周囲にいる敵にダメージを与える

ティアの主なスキル

ティアは戦闘サポート系のスキルを使いこなす。また、一緒に戦っているパートナーの体力を回復させるスキルも身につけている。

唄



唄を歌ってフィールド上の敵全員にダメージを与える

タイムストップ



フィールドにいるすべての敵の動きを一定時間止める

©AMCCUS/BITS LABORATORY/PACK-IN-VIDEO

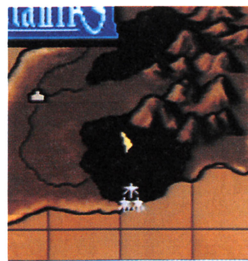


クリア条件を満たすとストーリーが進む

各ステージをクリアするためには、ステージごとに設定されているクリア条件を満たさなくてはならない。条件を満たしてステージクリアするとストーリーが進むぞ。



各ステージで戦闘が始まる前に、このようにクリア条件が提示されるんだ


ステージをクリアすると、マップを移動することになる



そしてストーリーが進んでいくのだ

主なクリア条件

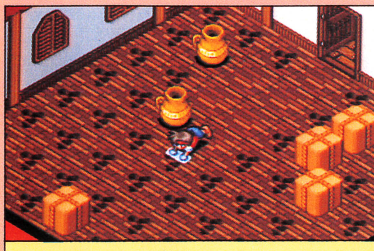
敵の全滅


画面上にいるすべての敵を倒すとステージクリアとなる。こちらが全滅するとアウトだ

一定時間戦う


やられないように敵と一定時間戦うとクリア。画面上にいる敵を全滅させる必要はない

パズルを解く

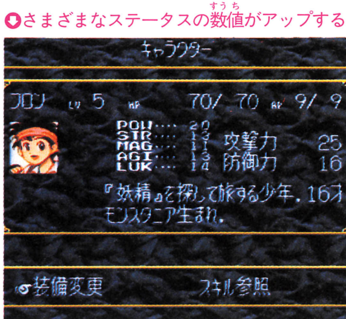

パズルを解くと自動的にクリア。パズルにはいろいろなタイプの物が用意されている

ステージクリアするたびにレベルUP!

各ステージをクリアするたびに、そのステージで戦ったキャラがレベルアップする。レベルが上がると、キャラの体力やAPなどの数値がアップするぞ。また、各キャラは、特定のレベルに達すると新しいスキルを身につけるんだ。



ステージをクリアするたびにレベルアップ。ただし戦闘に参加したキャラのみ



さまざまなステータスの数値がアップする


経験値の類いが一切存在しないのだ

クリア後にアイテム入手!

ステージをクリアすると武具、アクセサリ、薬等のアイテムが手に入ることがある。このゲームではお店での売買が行われないので、入手したアイテムは慎重に使おう。



買い物ができないので、薬系のアイテムは大切に使おう。無駄遣いはダメ!

アイテムでパワーUP



強力な武具を入手したら、戦いが始まる前に各キャラに装備させよう

主なアイテム

- **不思議な木の実** 各キャラクタのヒットポイントを全回復させることができる木の実
- **不思議な木の葉** 各キャラクタが消費したAPを全回復させることができる木の葉
- **万能薬** 特殊な植物から作られる薬。ヒットポイントとAPが全回復する
- **鉄の矢** 矢じりの部分が鉄でできている強力な矢。敵を貫通して飛んで行く
- **ライフリング** 装備すると、HPの最大値が20パーセントアップするアクセサリ

選択肢によってステージが変化

ゲームを進めていると、突然選択肢が提示されることがある。そこで選んだ選択肢によって、その後のストーリー展開とステージ内容が大幅に変化することがあるんだ。このことにより、何度もゲームを楽しめるようになっている。



このように選択肢が複数提示されるんだ

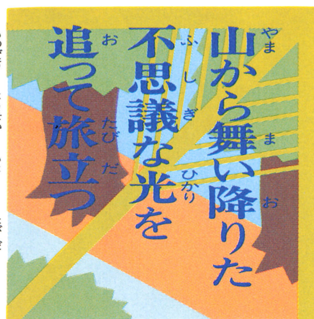


森の中へ行く選択肢を選ぶと、フロンがティナたちとはぐれてしまうんだ

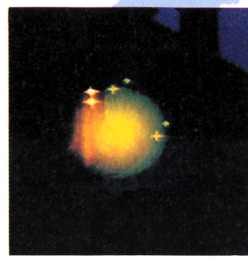


森に行かないと怪しい遺跡が出現…

山から舞い降りた不思議な光を追って旅立つ



物語は妖精を求めて旅立ったフロンが、謎の光に遭遇するところから始まる。その光を追っていると突然コボルドが出現！ そいつらを倒して早く光を追いかけよう。


⬆不思議な光がフロンの前に浮かび上がる。この光は一体？


⬆光を追いかけて森の中に入ると、突然コボルドが現れて襲いかかってくる


⬆ティアをコボルドから守り抜こう！

ステージ1 街道を進んでいるとスライムの大群が！

謎の光を追って島の街道を進んでいると、スライムの大群が襲いかかってくる。ここでは、ティアの弓矢で離れたところからスライムを攻撃するといいだろう。ボスの巨大スライムも同様に攻撃だ！



⬆街道を埋め尽くす無数のスライム。こいつらをすべて倒さなくてはならない


⬆スライムに囲まれるとつらい。離れたところから攻撃しよう

いじめないでっ！




⬆全部倒すと巨大なボススライムが出現

ステージ2 石板に隠された謎を解こう

街道を通過して森に入ると、謎の石板が姿を現す。そこでは、石板に隠された謎を解いて遺跡を出現させなくてはならない。出現させた後は、ティアが遺跡の扉を開けている間、フロン1人でコボルドの進撃を食い止めることになる。



⬆4枚の石板のうちの2枚に2人が乗るんだ



⬆遺跡の扉の封印をティアが解く。その間、敵の攻撃をフロンが1人で防ぐ

敵を食い止めろ！


⬆アイテムをうまく使って敵の攻撃に耐えろ

ステージ3 洞窟の中を突破せよ！

扉の封印を解き遺跡に潜入した2人は、地下に広がる巨大な洞窟を探検することになる。洞窟の中では、次々と襲いかかってくるオークやバットをやっつけて、道を切り開いていかなくてはならない。


⬆バットは1ターンに2マスも移動するぞ！

ステージ4 トラップに注意して進め

洞窟の中間地点まで進むと、床にたくさんのスイッチが設置されている細い通路に出る。スイッチの上に乗ると、壁の中からミイラ男のマミーが現れるので注意！


⬆床に設置してあるスイッチ。これを踏むと、壁から敵が現れる


⬆壁の中から現れたマミー。包帯を使って離れたところから攻撃を仕掛けてくる

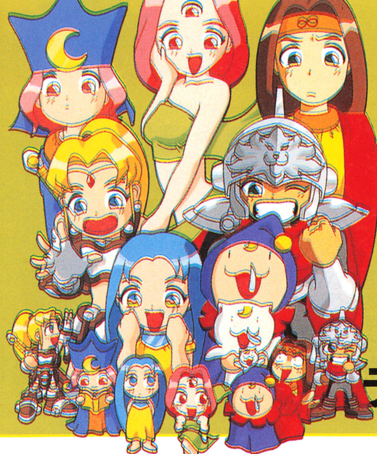
ステージ5 魔法陣の謎を解き部屋から脱出！

細い通路を通過すると、魔法陣が描かれている洞窟の最深部にたどり着く。そこでは地面に埋められた石板の上に石を乗せて、魔法陣を発動させることになる。魔法陣が発動すると中から光る石が…。


⬆洞窟の所々に石が落ちている。まずはその石を拾って魔法陣の前に移動しよう


⬆魔法陣の周りにある石板に石を乗せよう


⬆マミーが主人公の邪魔をするぞ！



マジカルドロップ2

マジカルランドの妖精たちとパズルで対決！

SFC パズル 16M
最大2人同時プレイ可

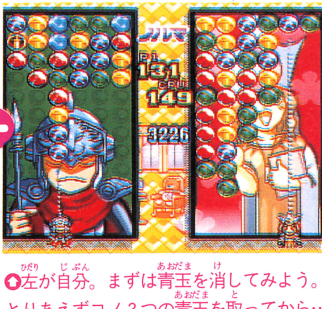
データイースト　9月20日発売予定　7800円

吸ってぶつけて消しまくれ！

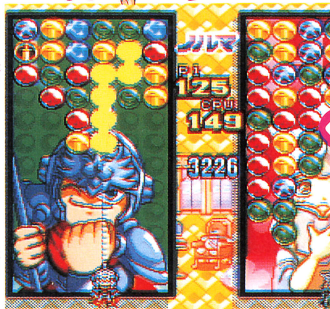
上から迫るドロップ（玉）を下から吸い取り、もう一度上へ飛ばして、ぶつけて玉を消す、こんなルールの『マジカルドロップ2』。前作からのキャラクタはもちろん、『2』ならではの個性的なキャラクタも登場。さらにモードやオプション機能も充実しているぞ。

赤、青、緑、黄、4色の玉を消すのだ

4色の玉を吸い取り、同じ色の玉にぶつけて、タテに3つ以上そろえれば消える。その時、くっついている同色の玉は全て消えるぞ。ただ、ヨコはいくつ並べてもダメ。



✪左が自分。まずは青玉を消してみよう。とりあえずコノ２つの青玉を取ってから…

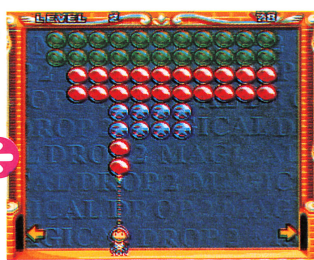


✪上の青玉にぶつける、これで青玉はタテの数が３つ以上なので消えてしまう



✪ずらっと並んだ４色の玉。ヨコにはいくつ並べても消えないのであった…





✪とてもジャマな赤玉、コレを消そう。２つの赤玉を取り、上の赤玉を消すと…



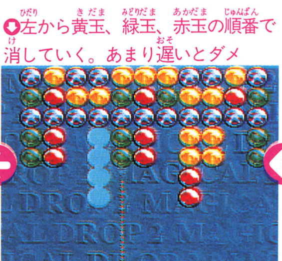
✪ヨコの赤玉も同時に消える

すばやく消すと連鎖になるぞ

前の玉が消えている間に次の玉を消すと連鎖になるという『マジカルドロップ』ならではの連続消し。この連鎖のコツと簡単な方法を連続写真で大紹介！



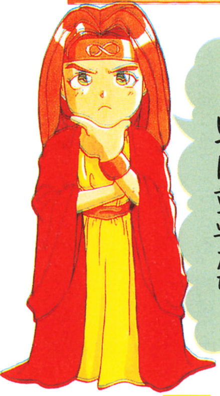
✪簡単な方法は、狙った玉を消えないように２つずつ並べていき…



✪左から黄玉、緑玉、赤玉の順番で消していく。あまり遅いとダメ



✪最後に赤玉が消えて３連鎖完成！コツはあわてずにすばやく消すコト



アイテム玉とおじゃま玉

これまで紹介してきたのは「ノーマル玉」と呼ばれ、そろえてもただ消えるだけの玉だけど、これから紹介する「アイテム玉」と「おじゃま玉」はノーマル玉と交ぜて消すと特別な効果があるぞ。

スペシャル玉

スペシャル玉には赤、青、緑、黄の4種類あり、同じ色のノーマル玉といっしょに消すと画面上すべての同じ色の玉を消してくれる。連鎖などに使えるとても便利なアイテム玉だ。



氷玉

氷玉は吸い取れるが、いくつ並べても消えない。ただしとなりあう玉を消すと、画面上の氷玉は全て同じ色になるぞ。



虹玉

玉をぶつけて虹玉を消すと、その色のスペシャル玉として効果をはっきする。青玉なら青玉を、赤玉なら赤玉をと、ぶつけた色の玉が画面上から消える。



矢印玉

矢印玉を消すと、矢印の方向の玉すべてを同じ色に変えて消してくれる。矢印の方向を良く見て使うコトが大事。



泡玉

一番やっかいなのがこの泡玉。吸い取ることもできず、並べてもダメ。消し方は玉をぶつけるか、となりで玉を消す。



ⒸDATA EAST CORPORATION

どれも手ごわい4つのモードだ！

ゲームを始める前に選ぶことができるモードは1人専用の「ひたすらモード」「ひらめきモード」「ストーリーモード」の3つ。それに2人専用の「対戦モード」の全部で4つのモードがあるぞ。

バリバリ消そう ひたすらモード

その名のとおりの、もうひたすら、休む暇もなくせまりくる玉をバリバリ消していくモード。ちょっとした油断が命取りだ。

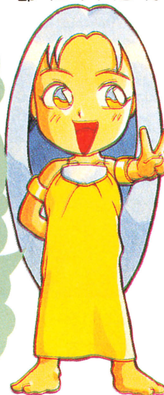


すばやく消さないとゲームオーバー。アイテム玉の使い方がこのモードのカギ

めざせ有段者！



ランクは9級から超人まで、合計19ランク。超人への道は長くけわしい

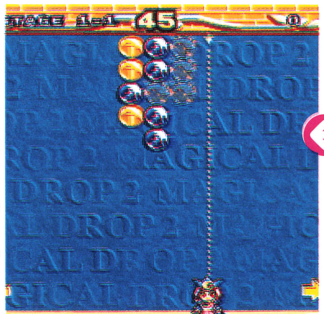


いろんなモードでたのしんでね♡

考えて消してく ひらめきモード

このモードはできる限り少ない時間と手順で画面の玉を消すモード。よーく考えて玉を消していくのが重要で、意外な消え方をするステージがたくさんあるぞ。


ココの緑玉を右の緑玉にぶつけると、合計5つなので緑玉が消える。さらに…


赤玉が消えるので上の青玉が落ちて消え、同じく黄玉も消えて全消しだ

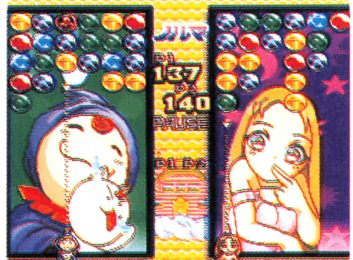
つぎつぎ勝ちぬけ ストーリーモード

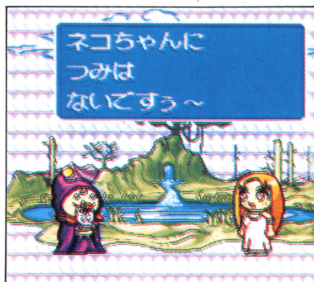
ストーリーにそって現れる敵キャラクタを倒していき、エンディングを目指していくモード。このSFC版では、アーケード版にはなかった対戦前の各キャラクタの楽しいやりとり（コント？）を見ることができるぞ。



このモードならではの会話シーン。上のはキザでナルシストのマジシャン

対決！

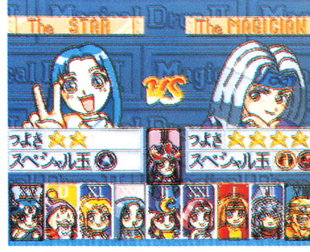

フール（左）とスター（右）が対決！ でも戦ってるようには見えない…



負けるとこんなことを言われるぞ

あいつにゃ負けるな 対戦モード

2人専用の対戦モード。それぞれが自分の使うキャラクタを選び対戦レベルを選択すると対戦シーンに突入！ 対戦で勝つには、いつでも連鎖ができるように玉を並べておくコトが重要なのだ。

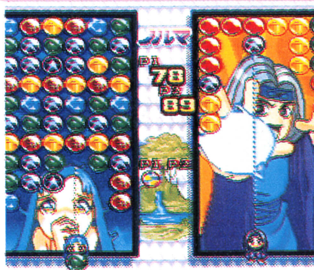


選んだキャラクタで対決！ 趣味で決めるか強さで選ぶか…

タイムアタック対戦

コレは対戦時間を決め、時間内で消した玉の数（スコア）を競いあうモード。玉が積みあがったら負けなのは他のモードと同じだけど、連鎖をしてもなにも起きない。

念力集中真剣勝負！


かなりピンチのスター（左）と、ここぞと消しまくるマジシャン（右）

ふつうに対戦

普通に対戦ができるモード。このモードでは自分の使うキャラクタと対戦レベルを選ぶ。

じっくり対戦

対戦中の連鎖で相手に送る玉の量を変えることができるモード。ウデに差がある時などは、まったく玉を送れなくすることも可能。



連鎖で送る玉の数を決めている所。相手と相談して決定するのがマル

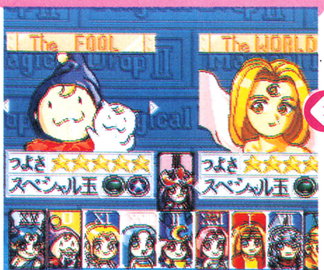
キャラクタのつよさ

キャラクタの強さを変えられるモード。電源を消すと作ったキャラクタは消えるけど、エディットするのは簡単なので大丈夫。



一番弱いフール（左）の能力も、エディットを使って調整すれば…

好みのキャラにエディットだ！



このとおりフール（左）がパワーアップ。これでもう負けないぞ！



ペブルビーチの波濤 New
TOURNAMENT EDITION

海風に負けないスーパーショットを叩きだせ!!

SFC ゴルフ 16M
バックアップ(最大1)
最大4人同時プレイ可
マルチプレイヤー5

T&Eソフト 9月13日発売予定 8000円

風に景色に、海を感じさせてくれるコースをラウンドしてみよう

アメリカはモントレー半島に位置するペブルビーチ。その美しい海と雄大な自然を、見事に再現しているのがこの『ペブルビーチの波濤New』だ。名門コースの雰囲気を味わうことができるぞ。



✪すぐそこが太平洋。多くのホールで、ウォーターハザードが存在する


✪これはグリーンを上から見た図。Xボタンでいつでも見ることができる



✪気分はプロゴルファー。アメリカ西海岸のムードを満喫しよう

君の狙いをショットに反映

ゴルフゲームは、ショット操作ですべてが決まるといっても過言ではない。このゲームでは見やすい画面表示と細やかな設定操作で、戦略性のあるプレイを楽しめる。

操作の流れ
①ティーアップ位置決定
②ショット方向決定
③クラブの選択
④スタンスの決定
⑤ショットの決定

①ティーアップ

ティーショット時に、ティーアップ位置の左右を変更することができる。ショットしようとする方向に木がある場合などに活用できる。



✪ティーを刺す位置を変えることで、打ち始めの位置を変えられる

②ショット方向

ショット方向は、プレイヤーを中心として、360度方向転換が可能。ホールのレイアウトや風向き、風速を考慮しながら決定する。



✪ショットの方向は最重要。特に風の影響は想像以上に大きいぞ

③クラブ

ここでは打つべきクラブを、方向ボタンの左右で決定する。選択したクラブの飛距離の目安も表示されるので、参考にできる。



✪はじめにおすすめクラブが出るので、ほとんどの場合それでOK

④スタンス

スタンスを変えることで、ボールの飛び方を変えられる。右足を引くと左に曲がっていくボール、左足を引くと右に曲がっていくボールを打つことができる。風の向きなどを見て、決定する。



✪このように左足を引いて、体を開きぎみに打ってみると…



✪ボールの軌跡を見ると、ボールは右へ右へと曲がっていっている

⑤ショット

実際にボールを打つのはここからだ。ショットのパワー、ボールの左右どちら側を打つかをパワーゲージで、ボールの上下どちら側を打つかを方向ボタンの上下で決める。微妙なタイミングが要求されるので、練習が必要。初心者向けに、ボールのどこを打つかが自動的に処理されるイージーショットモードも用意されている。

イージーショットモード


✪「PW」「SW」「PT」だとパワーゲージの移動速度も遅くなる

ナイスショット



✪ショットパワーとインパクト位置が一気に決定される。緊張の一瞬だ



✪会心のショット。この快感は、ゴルフゲームの醍醐味のひとつ

Licensed By Pebble Beach Company. ©T&E SOFT, Inc.

うでをみがいて めざせ！栄光のトーナメント制覇

ペブルビーチのコースを十分に堪能するために用意された、ゲームモードと諸機能を紹介するぞ。

楽しみかたは7種類

ゲームモードは7種類。どれもやりごたえのあるものばかりだ。

ペブルビーチオープン

総勢80人で、4日間のトーナメントを行い、順位を競うモードだ。



4日間の戦いもいよいよ大詰め。最後の最後まで気を抜くわけにはいかない

トーナメント

総勢40人で、最終決勝日の18ホールのみでスコアを競う。



トーナメントには、ギャラリーもいる。ギャラリーの目前でプレイすることも…

ストローク

ゴルフのもっとも基本的なプレイ方法で、18ホールをラウンドしてスコアを競う。もちろんハンデイキャップの設定も可能。

マッチプレイ

2人で対戦し、1ホールごとに勝負する。18ホール中どちらがより多くのホールを勝ち取ったかで、勝者が決定するゲームだ。

スキンズプレイ

いわゆる賞金のかかった対戦競技。18の各ホールにそれぞれ賞金を設定し、1ホールごとに、もっとも少ない打数の者が、そのホールの賞金額を獲得する。

賞金の設定画面。難しいホールほど賞金を高くするのが一般的なようだ

CHANGE BETS

Hole	Yards	Par	Average	Wager(×10
1st	338	4	0.00	2
2nd	439	5	0.00	10
3rd	341	4	0.00	20
4th	303	4	0.00	40
5th	156	3	0.00	20
6th	487	5	0.00	2
7th	103	3	0.00	10
8th	405	4	0.00	20
9th	439	4	0.00	20
10th	395	4	0.00	40

トレーニング

18ホールのうち、1ホールだけ選んで練習することができる。苦手ホールの克服に最適だ。



アドバイス自体は、トレーニングモードでなくても受けることができる

T&Eオープン

T&Eソフト主催による全国大会に挑戦するためのモード。ラウンド終了後に、成績内容の入ったパスワードが表示される。このモードは、一度選択するとメニューから消えてしまうので、注意が必要。ただし、ペブルビーチオープンで優勝すれば、復活する。



ペブルビーチオープンで優勝するまでは、一度きりしかプレイできない

頂点を極めろ!!



努力と根性で見事に優勝、感動の瞬間だ。ちなみにペブルビーチオープンモードでは、6回目の優勝と20回目の優勝で、記念のデモも用意されている

T&Eオープン全国大会開催!!

●開催期間：96年9月13日～97年1月13日

T&Eソフトが、「T&Eオープン全国大会」を開催する。参加方法は、T&Eオープンモード終了後に表示されるパスワードを官製はがきに記入して、4ヵ月の開催期間中にT&Eソフトに送るだけ。このパスワードが集計されて、順位が決定するシステムだ。上位入賞を果たした参加者は、NINTENDO64をはじめとして、ワイドテレビやMDプレイヤーなどの豪華商品が授与されるぞ。

T&Eオープンは、一度選択するとメニューから消えてしまい、ペブルビーチオープンで優勝しないかぎり復活しない。真剣勝負のこの『T&Eオープン』で、めざせトーナメント制覇！

セーブ可能データも充実

プレイヤー登録できる項目も多く、好プレイの記録も残せる。それぞれ10個までセーブできるぞ。

プレイヤー登録

プレイヤーの名前の登録はもちろん、プレイヤーの好みにあわせてクラブセットの内容も設定することができる。さらに、クラブごとの飛距離も変更可能だ。プレイの結果も、詳細に記録される。



君自身の分身を作れるぞ

リプレイ機能

ロングパットやチップインなど、お気に入りのシーンをリプレイできる。そのデータを残すことも可能。ホールインワンとダブルイーグルは、自動的にセーブされる。



好ショットは繰り返して見たいもの

まとめて遊べてとってもおトク!!

スーパーチャイニーズランド1・2・3'

ダッシュ

ワン・ツー・スリー

すでに発売されている『スーパーチャイニーズランド』のシリーズ3作品を、1本のソフトにまとめたのが、この『スーパーチャイニーズランド1・2・3'』だ。『3'』は『3』のリニューアル版で、初めての人はもちろん、一度遊んだ人もさらに楽しめようになっている。とてもお買い得なソフトとなって発売される。

カルチャーブレーン

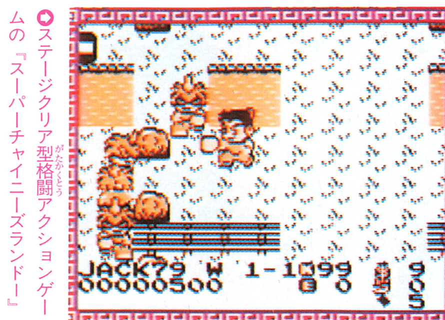
9月13日発売予定

3980円

13色対応 GB アクション 8M

最大2人同時プレイ可

通信ケーブル対応



ステージクリア型格闘アクションゲームの『スーパーチャイニーズランド』



全体的に遊びやすくリニューアルされた『スーパーチャイニーズランド3'』



『スーパーチャイニーズランド2』になってRPGの要素がプラスされた

ジャックとリュウが魔物相手に大暴れ!

主人公のジャックとリュウはカンフーで魔物を退治していく。魔物に負けないためにも、基本となるカンフーアクションはとても重要になってくるぞ。『1』だけは、多少アクションが違うぞ。

共通のアクション

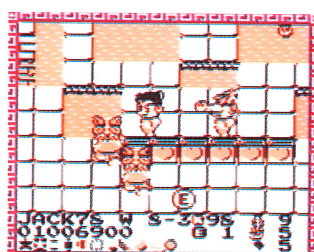
パンチ	キック	剣
もっとも使用頻度が高い技だろう	攻撃判定は着地の瞬間にしかない	パンチのきかない敵には剣で攻撃だ

2と3のみのアクション

かっとび攻撃	壁(天井)はりつき	ぶんなげ攻撃
ダッシュ中にパンチで強力な攻撃だ	はりついたあと移動することも可能	倒れている敵を投げることもできる

カンフーアクションの原点 スーパーチャイニーズランド1

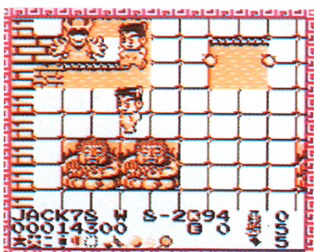
全8ステージ32面をパンチやキック、奥義を使って敵を倒していくステージクリア形式のアクションゲームだ。一定数の敵を倒すことで次のステージに進むことができる。ブロックなどに隠されているアイテムやワープホール、ボーナスステージなどを利用してリン姫を助けよう。



先のステージに行けば行くほど、敵は強力になっていくぞ

無敵の奥義分裂二身拳

ドル袋を9コためてセレクトボタンを押すと分裂二身拳の巻物が出現するので、絶対逃がさないようにしよう。これを取るとジャックが分身する。分身の方は完全に無敵なので敵にさわるだけで倒せるし、池にも落ちないので、敵をまとめて倒すチャンスだ。



分身は本体と同じ方向に倍の速さで動くので、うまく操作して敵を倒そう

剣を見つけてドラゴンをたおせ

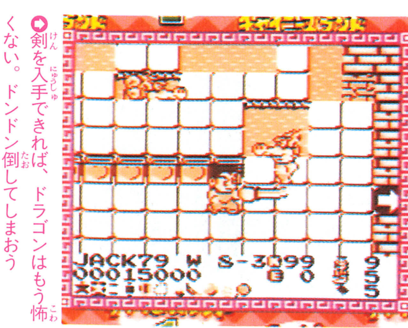
ドラゴンは剣がないと倒すことはできない。このようにアイテムがないと倒せない敵もいるので、注意して戦っていこう。



ブロックを攻撃するとアイテムの入った箱が出るので、これを攻撃すると…



アイテムが入手できることがある。剣を入手したら、十字ボタンとABだ

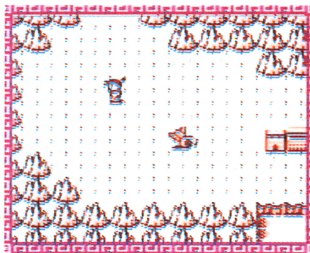


剣を入手できれば、ドラゴンはもう怖くない。ドンドン倒してしまおう

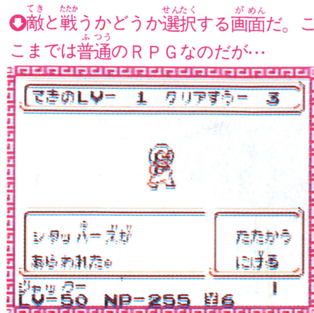
©カルチャーブレーン

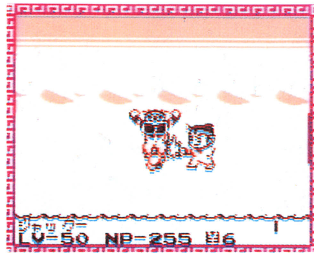
RPGの要素が加わった
スーパーチャイニーズランド2

アクションゲームだった前作から、ファミコン版と同様のアクションRPGになった。ストーリーは、ファミコン版の続編となっている。戦闘は通常アクションゲームになっているが、ボス戦になるとコマンドバトルとなる。通信ケーブルを使えば2人同時プレイをすることができるので、よりいっそう楽しむことが可能だ。


RPGなので、街やダンジョンへの移動中には敵と遭遇することになる

敵と戦うかどうか選択する画面だ。ここまでは普通のRPGなのだが…

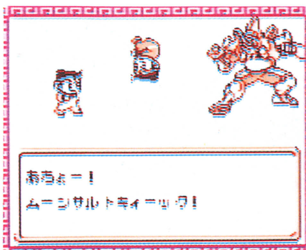




戦闘システムは一定数の敵を倒すとクリアできるアクションバトルなのだ

手に汗にぎるコマンドバトル

ボスと戦うときはコマンドバトルになるので、それまでにしっかりレベルをあげておかないと苦労することになる。装備を充実させておくことも重要である。



コマンドバトルでは、レベルが重要になってくる。十分に強くしておこう

強い敵には忍術で攻撃だ

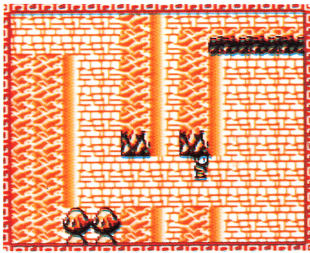
ニンジャポイントを消費して使うことができる忍術は、手裏剣などを使うことができ、戦いを有利に進めることができる。ここぞというときに使うようにしよう。



手裏剣は遠くの敵に攻撃できるが、ニンジャポイントを消費するので注意

ヒントが付いてわかりやすくなった
スーパーチャイニーズランド3'

『3'』は『2』から引き続きアクションRPGだが、すでに発売されている『3』をリニューアルしたものだ。主な変更点としては、村人のセリフにヒントが追加され、ダンジョンが変更されている。敵からも逃げやすくもなっているので、初めての人でも遊びやすくなっているぞ。今回は忍術のかわりに、気功術を使い、敵を倒す。


ダンジョンも変更されていて、一度遊んだ人も楽しめるようになっている

『3』ではここでメッセージが終わってしまい、わかりにくいところもあった



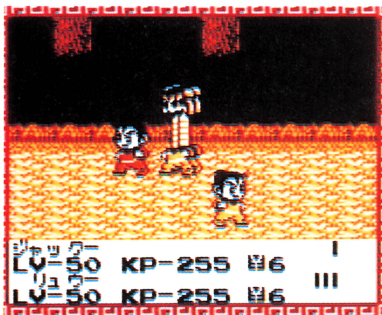


『3'』では詳しく教えてくれるようになったので、初めての人も安心だ

協力プレイで敵をたおせ

前作同様、通信ケーブルを使えば2人で協力プレイすることも可能だぞ。さらに、『3'』ではスーパーゲームボーイを使うことによって、ソフトとハードが2セットなくても2人同時にプレイを楽しむことができる。この『3'』では、街やフィールドでも2人が別々にコントロールすることが可能なのだ。これにより、戦闘シーン以外でも、2人楽しく遊ぶことができるようになっているので、どちらかが暇ということはないぞ。


2人で自由に歩けるが、どちらかが敵と遭遇すると2人とも戦闘になる



2人で協力すれば戦闘が有利になる。2人の力をあわせて敵を倒そう

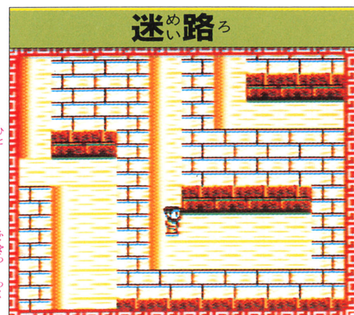
サブゲームでちょっと一息

シリーズおなじみのサブゲームもたくさん入っているので、本編のあいまに遊んでみよう。サブゲームだらけのテーマパークのような街もあるので、探してみよう。

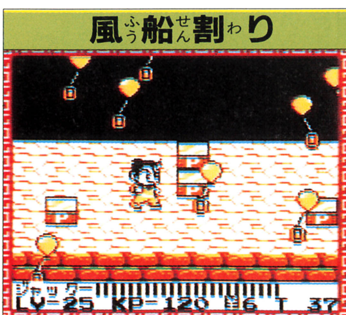
顔あわせ


ボタンでとめて顔をそろえよう

迷路


サブゲームの一つである。複雑な作りの迷路を制限時間内に脱出しよう

風船割り



風船を制限時間内にパンチやキックでできるだけたくさん割ればイイのだ

GB 走りと闘いに命をかける奴らが登場!!

STREET RACER
ストリートレーサー

UBIソフト

GB	レース 1M

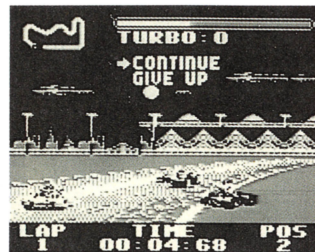
9月27日発売予定 4980円



速く走るだけじゃない! バトルやサッカーありのカーレース

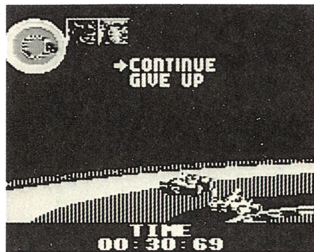
相手を妨害しても勝てばいい、なんでもありのバイオレンスなカーレース。優勝を目指して走る「チャンピオンシップ」をはじめ、相手をフィールドからはじき飛ばす「ランブル」、車とボールを巧みに操りゴールを目指す「サッカー」、1対1で戦う「ヘッドトゥヘッド」、車やコースを変えて練習できる「プラクティス」の5つのモードを楽しめるぞ!

プラクティス



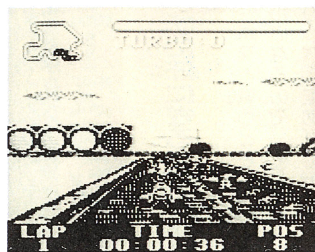
本番のレースにそなえて、タイムアタックをしたり、テクニックをみがける練習モード

ヘッドトゥヘッド



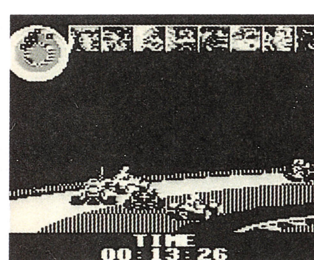
レース、バトル、サッカーを選んで、1対1の真剣勝負。少しのミスが命取りにつながるぞ

チャンピオンシップ



難易度に応じた4種類のカップレース。レースごとのポイント奪取で、総合優勝をめざそう

ランブル



車のバトルロイヤル。上手に武器や技を使って、敵を円形のフィールドからはじきとばせ

サッカー



芝生、インドア、氷上の3種のグランドを駆けめぐり、ゴールにボールをたたきこめ

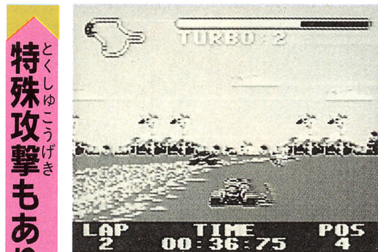
ゴール!!



シュートをきめて勝利をつかめ

武器や技を使い相手を攻撃だ!

ⒶⒷボタン両方がアクセルになっていて、Ⓑボタンを押しながらⒶボタンを押すと右へ、Ⓐボタンを押しながらⒷボタンを押すと左へ攻撃をすることができる。



ジャマな相手は、攻撃してパワーを減らし、スピンさせてしまえ

特殊攻撃もあり

レース中は、タイヤの両側から丸ノコを出したり、煙を出して後ろをジャマするなどの、キャラ別の特殊技が使えるぞ。使用したあとは、一定時間使用できなくなる。

電気ビリビリ



これは帯電して近づく敵をはじく。中央突破をねらえる特殊技だ

空を飛ぶ



空を飛び攻撃をよけるだけでなく、ショートカットにも使える特殊技も

性能の異なる8人のキャラクタ

車輪のついた空飛ぶじゅうたんを操るホッジャや、巨漢でけんか好きのビフなど、個性あふれる8人のキャラと愛車。細かいパラメータによって、性能に差があるので、走りはもちろん、武器もいろいろだ。また、各自1つだけ得意とするコースを持っているぞ。

スモウ	サーフ	ビフ	フランケン	ヘルムート	ラファエル	スズル	ホッジャ
攻撃力が高く、スピードも速いが、防御力は最低だ	曲がりやすくて、平均的なキャラ。使いやすいぞ	全体的に能力の高いキャラ。スピードは少し遅めだ	加速力は高いが、最高速は遅い。丈夫なキャラ	曲がりやすく、防御力は高い。しかし、攻撃力は低い	最高速は速いが、加速力が低い。上級者向けのキャラ	曲がりやすくて、攻撃力が高い。だが、防御力は低い	曲がりやすいが、スピードが遅い。空を飛べるぞ

©UBI Soft Entertainment／Vivid Image

SFC

豊丸の新台をじっくり研究できる!

Parlor! Mini 3

パチンコ実機シミュレーションゲーム

SFC パチンコ 8M パスワード

日本テレネット 9月27日発売予定 4900円

新たな機能が追加

毎回パチンコの最新機種を収録している『Parlor! Mini』シリーズ。早くも最新作が登場。豊丸の最新2機種のパチンコ台を収録し、前作からある2つの攻略、実践モードに「遊び方」や「営業形態」という新機能が追加された。初心者や打ち馴れた人にも楽しめるようになっている。

遊び方を教えてくれる

今回新たな機能の1つに「遊び方」というコマンドが追加されている。これは、各パチンコ台の遊び方やルールを実際の画面を通して分かりやすく解説してくれるものだ。各パチンコ機種による遊び方の違いを具体的に部位を指し示し、説明文が表示されるので、見るだけでそれぞれの台を細かく理解することができる。

このように実際の画面と説明文で親切に解説してくれる

これが今回新たに追加されたコマンド、「遊び方」である

8台の中から選べる

前作までは、複数の台から選択することはできなかったが、今回は1機種、8台の中から選ぶことができる。これによって、各台の釘の違いを見られるようになり、実際のパチンコ店と同じような感覚を味わえる。釘の善し悪しが分かりやすく表示されているので、初心者でも釘を簡単に見抜くことができるだろう。

8台の中からじっくりと釘状態などを選んでから打ち始めよう

営業形態を変えられる

今回、「営業形態」という項目が新しく追加されている。これは、無制限、LN制、一回交換の3種類から選べるようになっていて、より実際のパチンコ店に似た状況を再現できるようになった。また、営業形態と換金率の設定により釘の状態も変わっていくので、前作よりも実践的に台を選ぶことができるようになった。

データが詳しく入力されているから実際のパチンコ店の状況を再現できる

2つのモードで遊べる

ゲームモードは今までと同じく攻略モードと実践モードの2種類。攻略モードで台の遊び方や特徴をつかみ、実践モードで本番を想定したパチンコを打つことができる。2つのモードで研究しよう。

攻略モードで研究

台の細かな情報や特徴を知ることができるのがこのモード。リール配列や、リーチパターンを何度も見たり、釘の善し悪しもワンタッチで切り換えができる。

リーチが掛かるときの図柄配列の参考にすることもできる

実践モードでシミュレート

近所のパチンコ店の換金率や営業形態、それらと密接な関係の釘状態に合わせてプレイが可能なモード。所持金やプレイ時間も設定できるので実践感覚に近い状態でプレイすることができる。

良い台で打つには、釘の善し悪しを見抜く眼力が必要となってくる

豊丸の2機種を収録

今回収録されている機種は「CR競馬天国優俊篇V」と「ナナシー」の2機種だ。どちらもパチンコメーカー豊丸産業の最新機種で、パチンコ店に導入されたばかりのものなのだ。

CR競馬天国優駿篇V

競馬をモチーフにしたCR機で大当たり確率は401分の1。確変突入率は3分の1で、大当たり終了後に50回転のボーナスが魅力の機種となっている。リーチの時のターフビジョンは必見だ。

ゴール直前の馬達の接戦に思わず手に汗をにぎってしまう

ナナシー

スロット図柄にちなんで名付けられた「77$¥(ナナシー)」。大当たり確率は158分の1で、大当たり中でもデジタルが回転し、再度大当たりする可能性も大きい。

短時間に連続大当たりをゲットできる超爆裂電役台である

©TOYOMARU/KONAMI/TELENET JAPAN



パズルを変える!

知的パズルは“コロガシ”になる。



クオンパ

四角いキューブを転がして画面上のパネルを消すアクションパズルゲーム『クオンパ』。4つのモードであなたの脳を刺激する。
◎100種類のステージを時間内にクリアしていく『ステージクリアモード』 ◎相手に攻撃を加えてライフを0にさせる対戦型の『VSサバイバルモード』 ◎ライフがなくなるまでひたすらパネルを消し続けていく『1Pサバイバルモード』 ◎難問・奇問100ステージの“詰めクオンパ”!?『パズルモード』この楽しさは、一度コロガシ始めたらもう止まらない!

NINTENDO64用ソフト 予定価格9,800円(税別) N およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

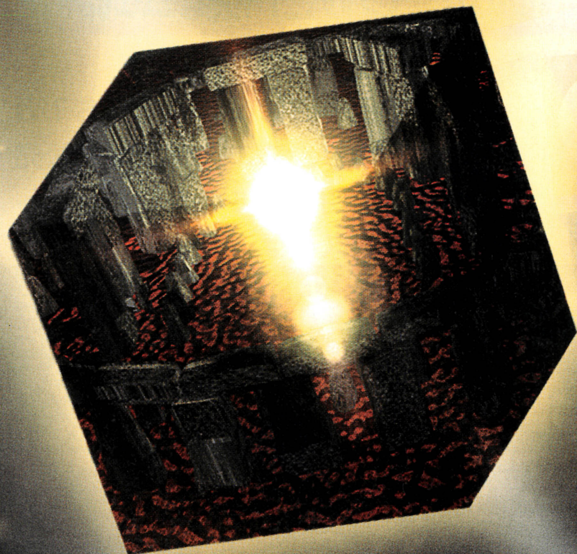
©1996 T&E SOFT,Inc. All rights reserved Under license from ONESONG PARTNERS,INC. “Endorfun” Original game design & Programs ©1995 ONESONG PARTNERS,INC.

株式会社ティーアンドイーソフト

※当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為及び賃貸(レンタル)、中古品販売について、これを一切許可しておりません。

新商品情報テレフォンサービス/052-776-8500 ユーザーサポート専用テレフォン/052-773-7757

T&ESOFT



クオンパが64の頭脳で、

落ちもの系からコロガシ系へ。
ゲームの歴史に、新しい遺伝子が誕生。
美しい3D空間を舞台に、未体験の思考が人類の脳に挑む。
NINTENDO64が実現した、パズルゲームの新しいスタンダード。
キューブに生命を与えるのは、あなただ。



NINTENDO64 待望の新作 近日登場!



類似記事にご注意！「NINTENDO POWER」誌公式認定

U.S.A. ホットライン

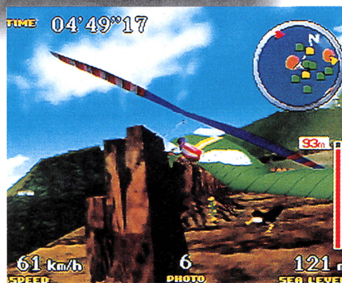
アメリカではN64の発売も1カ月を切り、ユニークなN64販売方法も明らかになってきた。トピックスではその販売作戦を紹介。プレビューではウイリアムス社のアーケードからの移植となるレースゲームを取り上げる

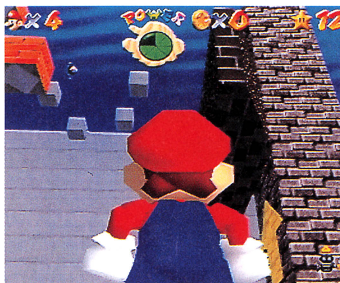
今号のPREVIEW『CRUIS'N USA』

買わないでまずレンタル アメリカでのN64販売大作戦

アメリカでもPS、SSの人気が高く、N64が登場しても以前のような大きなシェアを占めるということは考えにくい。特に遊べるソフトが少ないうちは、販売的にも苦戦することが予想される。ところがNOA（ニンテンドウ・オブ・アメリカ）はとてもユニークな販売方法で、ゲームファンにアピールしてきたのだ。それはN64の本体とソフトのレンタル。日本でも発売前から販売店の店頭で試しプレイができた。アイデアとしてはその延長上といっていいだろう。自分の家に持って帰って、プレイしなければわからないN64の魅力を楽しんでもらおうというわけ。これなら購入を迷っているユーザーも気軽にトライできる。もちろん『スーパーマリオ64』なんかを借りていったらハマることまちがいなし。やっぱりどうしてもN64が欲しくなってしまうだろう。以下その部分の記事を紹介しよう。（ファミマガ64編集部）

店頭での短い試しプレイだけでは満足できないファンもいるだろう。そんな人にうれしいニュースがある。N64発売から11月30日までの2カ月間、近くのブロックバスター・ビデオ・ストア（アメリカのレンタルチェーン店）でN64本体と2つのコントローラ、必要なケーブル、そして好みのソフト1本をレンタルすることができるのだ。カナダでも同様のサービスが開始される予定。こちらはロジャーズ・ビデオ・ストアがレンタルをする。料金は1セット3泊で14ドル99セント（約1500円）。





レンタルでは本体と同時発売になるソフトから好きなものを選んで遊ぶことができる

店頭での試しプレイのほかレンタルも可能！

右側に見えるようなディスプレイでN64を試しプレイできることになる

日本で人気の『ボンバーマン』シリーズがアメリカのN64でも登場する!?

日本ではほとんど毎週といっていいほどN64ゲームの新しいタイトル発表がある。今回日本からの最新ニュースの中から、我々にとって興味深いものを紹介しよう。

ハドソンは『ボンバーマン64』と『スーパーパワーリーグ64』を開発中であると発表した。『ボンバーマン64』は今までのシリーズと同じく標準的な2Dの画面になるか、それとも3D迷路になるかはまだわかっていない。しかしこのゲームが今まで以上に、ファンを夢中にさせるマルチプレイゲームになるであろうことは、容易に予想できる。特筆すべきことは、このゲームがアメリカで発売される可能性があるということだ。我々は北米のあるソフトメーカーが、この『ボンバーマン64』をアメリカで発売する権利を手に入れたという情報をキャッチしたのだ。

この情報についてハドソンの広報に問い合わせてみたところ、そのような話は今のところないとのこと。しかし前にも紹介したとおり、いずれ日本のサードパーティが開発したN64ソフトも海外で発売されることになるであろう。そのくらい日本のゲームに対する関心度は高いといえる。

（ファミマガ64編集部）



新たな物語の幕が上がる『スターウォーズ』byNOA

もう間もなくダッシュ・レンダーの名前は、ルーク・スカイウォーカー、レイア姫、ハン・ソロと同じぐらい有名になるであろう。NOA（ニンテンドウ・オブ・アメリカ）とルーカスアーツが開発しているN64ゲーム『スターウォーズ シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア』は、新たなスターウォーズの物語が舞台となっている。そしてダッシュ・レンダーとはその新しい物語の主人公なのだ。

我々は今、ほとんどマスターに近いサンプルロムを手にしている。そのロムではアクション、ヒロイズム、不可能に近い任務、帝国のストーム・トルーパー、邪悪な陰謀、そしてすばらしいサウンドトラックなど、ファンが求めるものすべてが体験できる。

その中で主人公レンダーは傭兵として登場する。プレイヤーはN64のコントローラを握って、主人公レンダーを走らせたりジャンプさせたり、ブラスターを撃ったりしていくのだ。カメラの視点は主人公から見た視点、主人公の背後からの視点、そして主人公を前から見る視点と3種類用意されている。プレイヤー自身を映画のヒーローの気分にさせてしまうグラフィックとサウンドが快感！

日本での発売も10月に予定されている『スターウォーズ』。下の写真の中で、惑星上を主人公が乗り物を使わずに3Dのフィールドを探検する、という場面が確認できる。フィールドは広く、操作も自由度の高いものと予想される。

（ファミマガ64編集部）



『スターウォーズ～』はいくつかの異なったステージが用意される。左の写真では宇宙での戦闘、惑星上の戦闘機によるバトル、そして白兵戦のステージが確認できる



気分は55(ダブルニッケル)! 大陸横断レースに挑戦!

CRUIS'N USA(クルージン)

アメリカのゲームセンターで人気のレースゲームがN64でパワーアップして登場。残念ながら日本での発売は未定

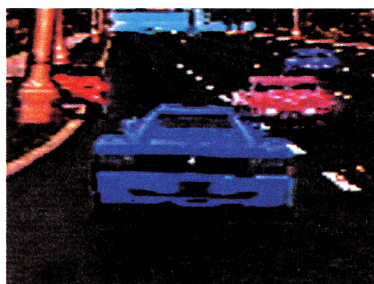


アーケードからN64へシフトアップ!

1年以上前から予告されていたとおり『クルージン・USA』がN64で間もなく登場する。長い間人気を保っているアーケードレーサーが、タイヤをキーキー鳴らし、エンジンから白煙を上げながらN64サーキットにやってくるのだ。N64版はメモリーが64メガビットという制約があり、若干のグラフィックを省略したが、登場する車やイベント、システムなどはアーケード版と変わっていない。

アーケード版より選択できるモードが多い





ムムッ、この後ろ姿は…。次の獲物はコイツだ



2プレイヤーモードで友達とバトル!

N64パワーはスピード感と強烈なグラフィックを再現するに止まらず、2プレイヤーモードのバトルも可能にした。N64にコントローラを2つ接続し、友達の車とサイドバイサイドのバトルを楽しむことができるのだ。上下2つに分かれた分割画面では、それぞれのドライバーが道路前方の鮮明な画面を見ることができる。このモードでは対向車は出てこない。

クラッシュ

2プレイヤーモードでは下のような画面分割になる。障害物やライバル車に接触するとクラッシュ!







3つのタイプがあるカメラポジション

カメラポジションは3つ用意されており、それぞれ異なった感覚で車を操作できる。おすすめは運転席からのポジション。フロントガラス越しに外を見ながら、まるでほんとに車の中にいるかのように感じるだろう。車の背後からのポジションは、高い位置と低い位置の2種類を選択できる。このポジションだと自分の車の挙動を見ながら操作できる利点がある。



高い位置のカメラポジション。遠くのほうを見渡してドライブができる

車のすぐ後ろからのカメラポジション。車の動きがわかりやすく操作しやすい





運転席から見たカメラポジション。いちばんその気にさせてくれる視点だ

©Nintendo

パワーで選ぶか？それともスタイリング？

プレイヤーが選ぶことのできる車は4台用意されている。車はそれぞれ最高速度、ハンドリング、空気抵抗値、加速性能、馬力の5つのカテゴリーでランク付けされている。もちろんスタイリングも個性があって魅力的。この4台の中から自分のドリームマシンを見つけ出そう。これらの車のほかにある条件を満たすと選択することのできる車が存在する。


➡バスがドリフト！　このバスもドライブできる


➡ある条件をクリアしてポリスカーをドライブ

CRUIS'N SHOWROOM（クルージン ショールーム）

『クルージンUSA』で車を選ぶ前に、4台の車を1台ずつこのショールームでチェックしてみよう！



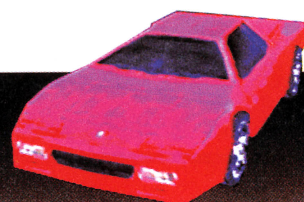
'63 MUSCLE CAR

Top Speed:	145MPH/233 KPH
Skidpad:	0.89 G
Aerodynamics:	0.39
0-60 MPH:	2.98 SEC
Power:	462 HP 454 CID V8



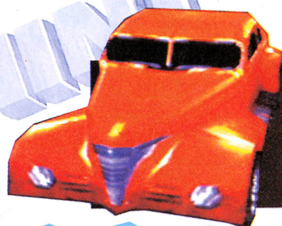
DEVASTATOR VI

Top Speed:	147 MPH/236 KPH
Skidpad:	0.85 G
Aerodynamics:	0.25
0-60 MPH:	3.15 SEC
Power:	395 HP TWIN TURBO V6



ITALIA P69

Top Speed:	144 MPH/231 KPH
Skidpad:	1.01 G
Aerodynamics:	0.28
0-60 MPH:	2.88 SEC
Power:	472 HP V12　DOHC 48V



LA BOMBA

Top Speed:	142 MPH/228KPH
Skidpad:	0.98 G
Aerodynamics:	0.45
0-60 MPH:	2.51 SEC
Power:	580 HP SUPERCHARGED V12

クルージンモードで西から東へ大陸横断

レースは各地域に用意されたスペシャルステージで争う。ドライバーはその地域独特の風景の中を走ることになる。各区間はタイムトライアルで練習もできるが、クルージンモードでは西から東へ全部のステージを走破するのだ。

スタートは西海岸カリフォルニアから

クルージンモードはカリフォルニア州サンフランシスコ北部からスタート。最初の区間では街中に入りレッドウッズを通過してハリウッド、ロサンジェルスと南下する。そこから東に向けて砂漠を横断。砂漠と大平原地帯のまっすぐで広いハイウエイを走っていると、ラッシュモア山を見ることができるだろう。その後には圧倒的なスケールのクランドキャニオンがドライバーを待っている。

ゴールデンゲートを駆け抜ける！


➡サンフランシスコの有名なゴールデンゲートブリッジを駆け抜ける！

中部を横断シカゴとアイオワ

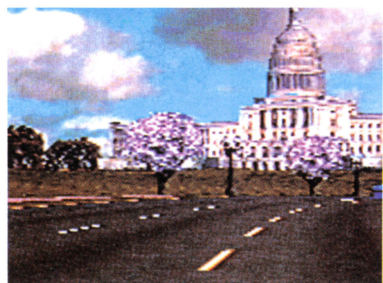
ウィンディ・シティ（シカゴの俗称）には広くて気持ちのいいハイウエイがある。しかしいったん長いトンネルの中を走る区間に入ると、非常につらいドライビングが強いられる。アイオワに入ると幅が狭く曲がりくねった田舎の悪路が続いている。唯一心配ないのは道を横切る牛がいないこと！



➡高層ビルが集まっているシカゴのダウンタウンもルートになっている

ゴールは東海岸ワシントンD・Cへ

レースの最終区間ではアパラチア山脈とメリーランドを通過して、ワシントンD・Cに向かう。ゴールである首都には心を動かすような風景と、そして渋滞も待っている。レースに優勝すると驚くようなイベントが用意されている。


➡ホワイトハウスと桜が美しい。ゴールは近い

スーファミターボ HEAD LINE

ヘッドライン

SDガンジェネの新作のシステムはこーゆーのです

スーファミターボって?

SFCに差し込んで使うスーファミターボ。本体にはさらに2つのカートリッジスロットがあり、そこにコンパクトな「専用カセット」を差し込んで遊ぶ。1つのカセットでも遊べるが、真価を発揮するのは2つのカセットがそろったとき。差し込んだ2つのカセット間では(同じソフト、もしくは同じシリーズ)データの交換が可能で、アイテムのトレードなど、さまざまな遊びができるぞ。また、ソフトの「安さ」も大きな魅力だね。

SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記

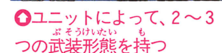
9月27日発売予定
シミュレーション
3980円

以前にもちょっと紹介したとおり、『~ザンスカール戦記』では1つのMS(モビルスーツ)ユニットの武装を交換する「ハードポイントシステム」や、特殊兵器「エンジェルハイロゥ」の存在によって、今までとはまた一味違った戦略が必要になっているのだ。

ハードポイントシステム

ハードポイントシステムに対応しているユニットは、「ガンイージ」「Vガンダム MS」「V2ガンダムMS」の3つ。戦艦ユニットから出撃する際に、状況に応じたタイプに変更して戦おう。

敵にあわせて



ユニットによって、2~3つの武装形態を持つ

ハードポイントシステム対応ユニット

ガンイージ
地上戦向きの機体。遠距離攻撃用の武器を携帯している

ガンブラスター

宇宙や上空などのマップで活躍する機体。武装はノーマル

VガンダムMS
MA(モビルアーマー)に変形できるバランスのいい機体

Vガンダムヘキサ

接近戦にめっぽう強い武装。対戦艦ユニットで活躍する!?

Vダッシュガンダム
ヘキサとは反対に、長距離攻撃向きの武装で出撃する

V2ガンダムMS

MAに変形可能で、全体的なバランスに優れた機体

V2アサルト
接近戦用の武装を施された機体。ヘキサの強力版といった感じ

V2バスター

長距離戦用の武装を施された機体。ダッシュの強力版といったトコ

特殊武器エンジェルハイロゥ

普通のマップ兵器とはちょっと違う、特殊兵器「エンジェルハイロゥ」。この兵器が持つ攻撃コマンドの「サイコウェーブ」を実行すると、エンジェルハイロゥを中心とした15×15マスの範囲内にいるユニットは攻撃および反撃ができなくなり、1ターンにつきENを30ポイント失ってしまうのだ。サイコウェーブの効果は3ターン続き、その間もエンジェルハイロゥ自身は自由に移動できるぞ。

移動&攻撃不能、EN-30!!

3ターンの間有効

サイコウェーブの有効範囲は、エンジェルハイロゥとともに移動する

あの人も登場する『コロニー格闘記』

これまでのシリーズとはまた別の意味で「楽しみ」な、『~コロニー格闘記』。ユニットがガンダムばかりだったりするなど、ほかとの違いが目立つが、実は一番の特徴は各ステージ開始前の導入部分に隠されていたのだ!?

ステージが始まる前、こんな感じでストーリーの紹介をするのが普通なんだけど…

ず　実際に対抗してみせたのは
リガミリティアを名乗る抵抗組
織であった。
この戦いに備えリガミリティア
はヴィクトリーと呼ぶ　新型M
Sの開発を行い　その機体には

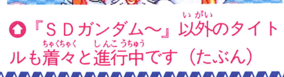
ガンダムファイトレディー、ゴー!!

このファイトの舞台は地球
そう我々の住む汚れきった地球
だったのです。
それでは　ガンダムファイト!
レディィィィ~ゴー!!

『~コロニー格闘記』では、なんとこの人が語ってくれちゃうのだぁぁ!

スーファミターボ発売スケジュール

今回の発売スケジュールも、前回同様大きな変化はナシ。ちょ~っと残念だけど、9月発売予定タイトルのスケジュールも決まったし、ま、大目に見てくれ。次回は、しばらく情報が出てきていなかった『美少女戦士セーラームーンセーラースターズ~』や『クレヨンしんちゃん~』の情報をお届けする予定なので、あとしばしの辛抱を。



『SDガンダム~』以外のタイトルも着々と進行中です(たぶん)

■9月
27日 SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記 3980円
SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記 3980円
美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2 3980円
クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン 3980円

©創通エージェンシー/サンライズ/BANDAI・竹内直子/講談社/テレビ朝日/BANDAI

ファミマガ64の読者ページ！

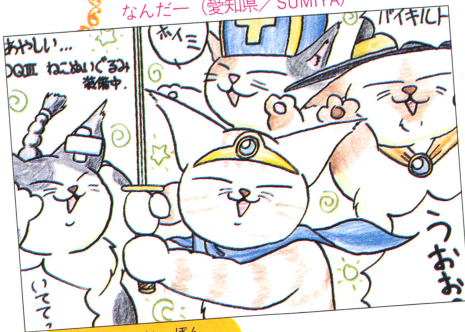
RGB MANIAC

1ヵ月ぶりのごぶさたです。あまりに長く休んでたので、マジで少し仕事を忘れかけてた…。でも、それってちょっとシアワセ？

マニアックテーマ画が廊

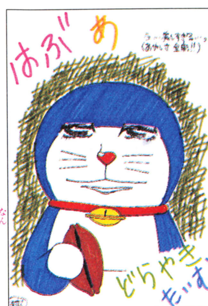
あやしい…

実は、今回はちょっとテーマの選択を誤ったかな～とか思ったりして。テーマが「あやしい…」だけに、送られてくるハガキもヘンなのばっかり。でも、おもしろいからいいか！　う～ん、我ながらいいかげんだなあ。



➡左にいるネコは…あっそうか！　武闘家なんだー（愛知県／SUMIYA）

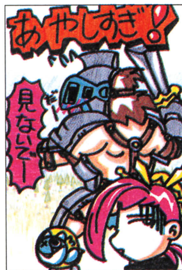
今号の一本！



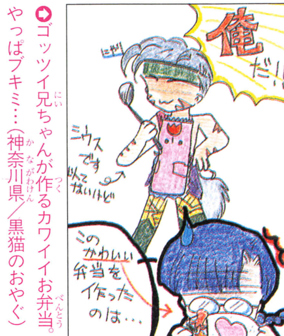
➡ここまでいくと何だかわかんない（宮城県／一球太郎）



➡『ときメモ』の中でも気になる彼女です（東京都／メイア）



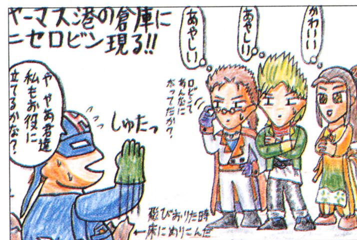
➡見ないで一って、こっちも見たくないよ…（香川県／むにょ）



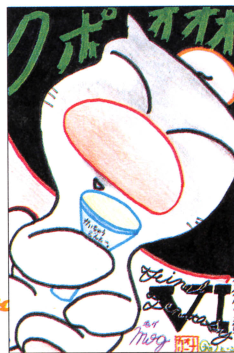
➡ゴッツイ兄ちゃんが作るカワイイお弁当。やっぱブキミ…（神奈川県／黒猫のおやぐ）



➡16歳でこの容姿。確かにあやしいといえばあやしいよね～（京都府／水波聖音）



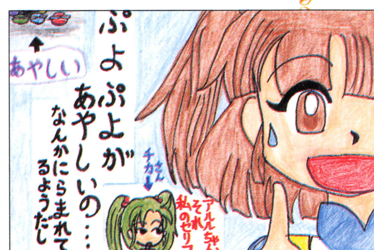
➡一番あやしいのはニセロビンをカワイイと思うエレンだ（埼玉県／其之壱）



➡クポオオォの書き文字がいい感じでこわい（福岡県／カオリーナ）



➡失敗するとできるまずいシチューよりもっと危険なモノが…？（千葉県／らいと）



➡このゲームであやしいといえば、チカちゃんだよね（京都府／幻想たまご）

心の一本

忘れようにも忘れられない！　そんなゲームを紹介してもらうのが当コーナーの目的なのです。

♡心の1本、っ一か、思い出の1本は…『ＬＩＶＥ（ライブ）　ＡＬＩＶＥ（ア ライブ）』。このソフトは、初めてあこがれの男の子に借りたソフトでござる。それはさておき、これはあきないゲームです。プレイ中、同じ世界観ばっかで、進めているうちにあきてくるなんてことはないと思う…。ほかのはそうだけど。中世もあればSFもあり、シブいシナリオにヒーローものや近未来もの、そして最後は…。1つ1つのシナリオも泣ける～！　それとワタナベ親子のイベント、笑えます。続編出ないのかな…。ほかのゲーム誌では評価はよくないみたい。でもコレはいいと思う。（福島県／ハニワ太郎戦竜隊）

㊢あこがれの男の子に借りたってとこが気になるなぁ。もちろんこのゲームのことも好きなんだろうけど、いろんな理由があって思い出に残ってるんだよね、きっと。

♡私の心の1本…。RPG嫌いだった私を変えてくれた『聖剣3』。初めてファミマガの記事を見たときなんて、ぜんぜんといっていいほど興味はありませんでした。だけど『聖剣3』の記事を毎回見ているうちにあることに気づきました。それは私が、RPG嫌いの私がいつの間にか〝ほしい〟と思ったのです。そして忘れもしない'95年9月30日。私はこのRPGを手にしたのです。約3ヵ月後のある日、やっとのことでラスボスを倒しました。かなり遅いケド、『聖剣3』のキャラたちへ、そしてこのゲームを作ったスクウェアのみなさまへ。今ここであらためてお礼が言いたい…。このゲームの6人の主人公デュラン、シャルロット、ケヴィン、リース、そして大好きなホークアイ、アンジェラ。あなたたちのおかげで私は変わることができたの。本当にありがとう。あなたたちのことは一生忘れないよ…。『聖剣3』を手掛けたスクウェアのみなさま、こんなすばらしいゲームを作っていただいてありがとうございます。そしてご苦労さまでした。最後に。こんな文章を読んでくださったみなさまへ。ありがとうございました。私にとって『聖剣3』は永遠不滅のRPGです。みなさんも忘れないでくださいね。（愛知県／みらざさ欄楼）

㊢思えばこのコーナーも『聖剣3』のコーナーとして始まったんだよね。忘れようと思っても、忘れられるもんじゃありません。

♡『神聖紀オデッセリア』。神話の好きな僕は気に入った！　精神的嫌悪を形にしたよーな一部の敵や、焼死体のグラフィックがエグくてよい（笑）！　神同士の戦いや人間の業など重いテーマなので、暗く、辛い場面があるけど（最初のボス戦からヒサンだ…）、アニメ的バカ話もあるし、全体はバランスが取れたいい話だと思います。（新潟県／樹竜界）

㊢エグいのはちょっと…と思いつつ、実は買ってます。コレ。特にイモ虫の動きがスゴいらしい…。

➡6回以上もクリアしたんだー！　すっごい！（埼玉県／らるる）



➡遊んでみたいけど、シミュレーションは苦手なんだよね…（富山県／いーすと）

紳士淑女の社交場 マニアック画廊

もーすぐ夏休みも終わりだねぇ。宿題もやらなきゃいけないけど、イラストも忘れないで送ってほしいなーっと。



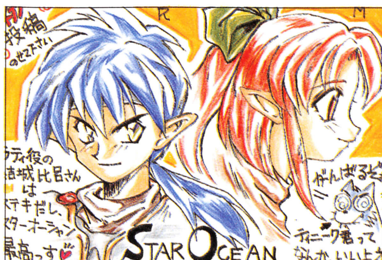
ジョゼットの声ってどんな声なのか早く聞きたい！（兵庫県／はーちゃん）



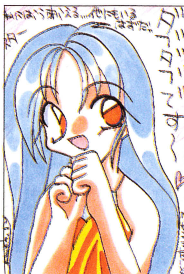
ちょっと懐かしめなレースゲーム（岡山県／SIMAZDA）



このゲームを遊んだ人はみんなハマってるなー。買おっかな（兵庫県／苺ミルク）



ティニークくんの「がんばるぞぉ」は何かたまらんものがあります（徳島県／宇宙遊泳M）



編には「ラブラブです ぅ〜に聞こえるんだけど（秋田県／高峰るいか）



男らしいファリスもいいもんだねー（山形県／FALCON）



リーヤのピースって見てみたい気がする…（大阪府／あんこ）

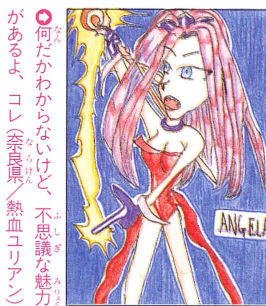
今号の最高値



建物や人物の構図がなかなかです。端っこにいるロブスターくんがアクセントって感じ（長崎県／あるまじろ）



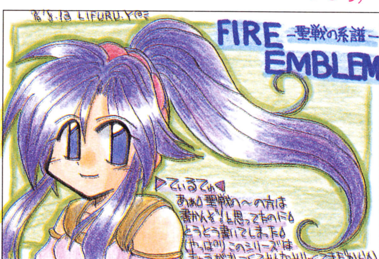
このキャラが全員わかったら、相当なスレイヤーズファンだと思うよ（長野県／テテラ）



何だかわからないけど、不思議な魅力があるよ、コレ（奈良県／熱血ユリアン）



このゲームって、ミオのイラストが多いなぁ（千葉県／桐生ちはや）



このゲームのキャラのグラフィックって、性別がわかりづらいと思わない？（徳島県／夜霜りふる）

おハガキマニアの園 その

2号のマニアックに掲載された「紅蓮の魔導師中年説」ご意見が届く、届く！　そこで今回は勝手ながら、「紅蓮〜中年説」の小特集にしてみます。

★2号の「紅蓮の魔導師中年説」について考える。アンジェラが幼少のころ、理の女王が彼女に対して冷たい態度をとっていたのは、自分が女王であり、誰にでも平等でなければならなかったため。しかし、彼女はそれでも母。娘が早く魔法を覚えるよう、マナの女神に毎日お祈りをする。エンディングのあのシーンは、このころの女王の本音を表したもの。その後、女王は紅蓮の魔導師に操られ、娘を平気で殺せるような、感情を持たないあやつり人形と化してしまうのである。つまり、紅蓮の魔導師が女王に魔法をかけるのはアンジェラが幼かったころでなくてもいいわけで、紅蓮の魔導師は34歳でなくても良いのである。それにあの外見はどう見ても20代。全国のファンのみんなー！　紅蓮の魔導師はオヤジじゃないぞー!!（千葉県／らいと）

★唐突なんですが、2号の河田サンの「紅蓮の魔導師中年説」（以下中年説）を覆したいと思います。「中年説」では「理の女王は、アンジェラが物心のつく前から操られていた」ということを前提としていますが、これを真とすると彼はいつ、どうやって魔力を得たのでしょうか？　彼は竜帝の死体から命半分と引き換えに魔力を得たのだから、竜帝が倒される以前、つまり12年以上前（ペダンでのロキとデュランの会話より）に魔力を得ているはずがないのです。12年前、つまりアンジェラが7歳の時点で物心がついていなかったとは考えにくいので、「中年説」は設定時点でありえないのです。さて、人の説を否定したからには、自分なりの仮説を立てねばならないでしょう（この説明中では『聖剣3』の時代を現在として年数を書いてあります）。紅蓮の魔導師が旅立った年齢を15〜19歳、魔力を得たのが2〜4年前とします（アンジェラは、彼が台頭してきたのは最近だと言っている。19歳の娘が、3年以上前の事を最近とは言わないでしょうから、台頭してきたのは1〜2年前でしょう。また、命を半分捨ててまで力を欲するような男が力を得てからそう長く燻っているはずはないでしょうから、＋しても1〜2年。合計で2〜4年）。また、旅立ちから魔力を得るまでにかかるのが1年として、18〜25歳。妥当な線で20歳程度？　最後に理の女王の冷たさは、獣人王がケヴィンにしていたのと同じ、我が子の成長を願ってのものだったのでしょう。以上この説はゲームの内容をもとに極めて客観的に導いたつもりです。（群馬県／？・？・？の苗）

編ちなみに河田さんの「紅蓮の魔導師中年説」とは紅蓮〜がなんと34歳だった！という説です。全体的に見ると反論が多かったねー。で、実際の紅蓮の魔導師の歳だけど、ゲームを遊んだみんながこうだ！　思った歳でいいんじゃないかな。

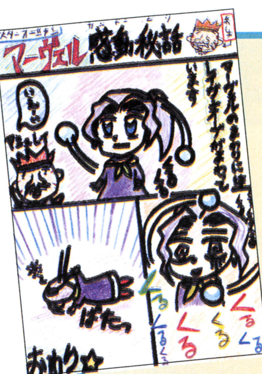


こうやって喜んでる人（？）もいるんだ？（群馬県／浜本みん）

紅蓮の魔導師が中年だってのは、やっぱイヤなんだねー（三重県／華夏楼）

4 コマニアック

気になるゲームにつっこみ三昧



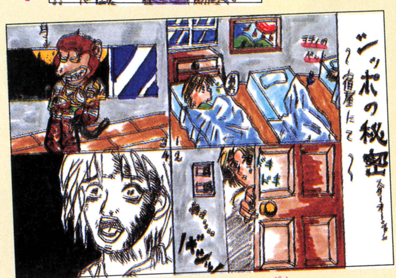
うーむ…。感動秘話って書いてあるけど感動しないよぉ（愛知県／非情怪談）



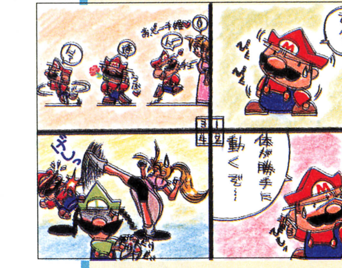
恋愛といえば、『ときメモ』ははずせないとこ？（千葉県／ジョニー）



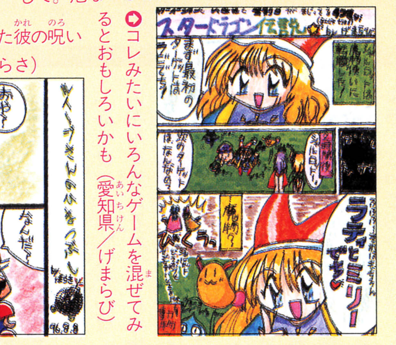
このゲームに男の子がハマるのは反則でしょーか？（東京都／つるぎ聖哉）



もしかしたら、スーパーサ○ヤ人になったりして。危ないなぁ、これ（神奈川県／大野謙一）



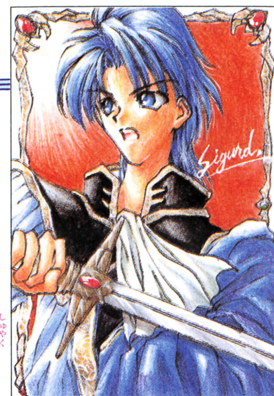
これも今回も登場できなかった彼の呪いなのかもしんない（秋田県／ぱらさ）



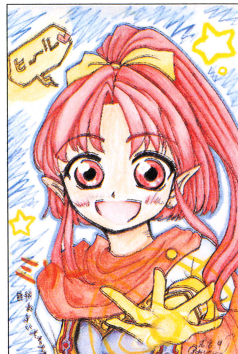
コレみたいにいろんなゲームを混ぜてみるとおもしろいかも（愛知県／げまらび）



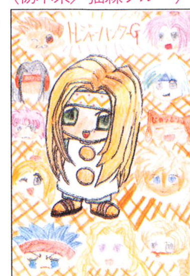
格闘ゲームでおなじみのナコルルも、このコーナーではあんまり見かけないね（東京都／カミイ）



やっぱ、カッコイイ！　主役だし、あたりまえ？（福岡県／瑞凪梢子）



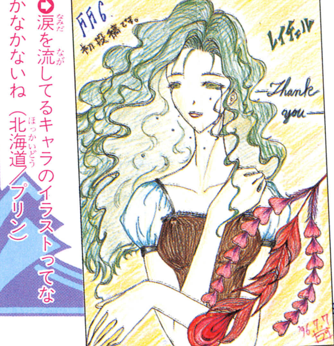
ミリーの目がぴっかぴか。これってすごくミリーらしいと思う（宮城県／結城優夢）



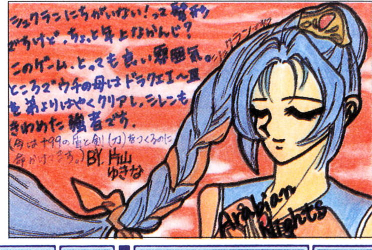
ブルーってしゃべりかたが子供してていいよね（栃木県／猫森ブルー）



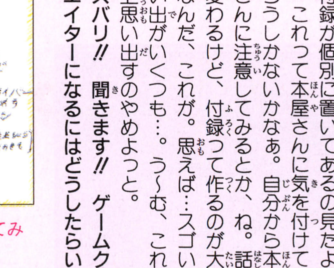
エレンってほんとはもっと強いよね、きっと（大阪府／ダチョウ）



涙を流してるキャラのイラストってなかなかないね（北海道／プリン）



よさそうなゲームだとは思ってるんだけど。どうなんだろ？（京都府／片山ゆきな）



あて先はこちらっ！

なんといきなり次号も合併号です。期間が長いので、力を入れるよーに。テーマ画廊7・8号のお題は「お似合いのカップル」で締め切りは9月4日。9号のお題は「10年前」で締め切りは10月7日。あて先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 RGBマニアック係の各コーナーまで送ってね。



これだけあて先がはっきりしてると、見やすいね（埼玉県／ともさか・みるく）



さあ、みんなも恥ずかしがらずに歌ってみよう！（埼玉県／つかもとたかし）

★1つ言わせてくれ!! ファミマガ64はいつもBigな付録が付いているが、それがあまりにもBigなために、店頭では分離された状態で置いてあるのだ！　店員はおそらく個別の本だと思っているよーだ。だから、いつもどこに付録が置いてあるか探すんだよぉー！　この前なんかファ○通の中にあったんだぞ！　出荷前にゴムでくくるとか、ホチキスで止めるとかできないの？

（京都府／フミマガ委員会）

㊜そーいえば、㊜も『ロマサガ3』の付録が個別に置いてあるの見たよ。で、これって本屋さんに気を付けてもらうしかないかなぁ。自分から本屋さんに注意してみるとか、ね。話は変わるけど、付録って作るのが大変なんだ、これが。思えば…スゴい思い出がいくつも…。う〜む、これ以上思い出すのやめよっと。

★ズバリ!!　聞きます!!　ゲームクリエイターになるにはどうしたらいいんでしょう？　これってみんな小さいころには憧れてたりするけど、実現させようとはしませんよネ。でも私は本気なのじゃーっ！　ちなみに私がやりたいのはグラフィックデザインとかキャラデザインのような絵を描くほうです。でも、そんな知識はまったくありません。どーか教えてくださーい!!（兵庫県／睦月勇）

㊜グラフィックだと美術関係の大学とか専門学校、最近はゲーム業界に入るための学校もあるよね。でも、実際ゲームのグラフィック関係の仕事をしてる人って、独学の人もいるし、人それぞれって感じだと思うよ。でも、ゲームばっかりの人はダメだって話だね。今は好きなように描いていけばいいんじゃないかな。

★合併号に載ってたチェリー様へ！　確かにファミマガ64の投稿者の方は（だいたい）12、3歳くらいの方が多いみたいですが、それはチェリーさんがその方より2、3歳年上、それだけのコトじゃないですか？　あなたもおっしゃってましたね。「ハガキ投稿に歳の差なんて関係ない」って。まったく同感です！　でも一応15歳未満の人にとっては、いい意味であなたは先輩ですよね。だから、先輩として、それと15歳として投稿も受験もがんばってください。がんばれ！　チェリー様!!

（徳島県／深津まゆこは14歳）

㊜歳なんて、どーでもいい。今がんばるってのが大事です。なんか偉そうなコト言ってしまった…ハハ。

「スターオーシャン」のウル技が殺到!!
秘密の隠しダンジョンほかを一気に紹介

超ウル技テクニック

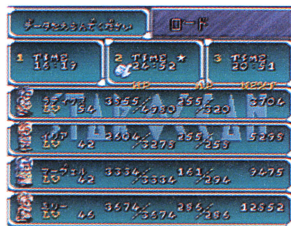
スーパーファミコン 金

オラクルルームへ行く
スターオーシャン
兵庫県／槇原圭一クン

まず、一度ゲームをクリアして、クリアしたファイルでゲームを再開する。次に、どのキャラでもいいから「ピエティ」と「あそびごころ」、「でんぱ」のスキルを与えてオラクルの特技を使うと、オラクルルームという場所にワープするぞ。ここには部屋が5つあり、中にいる人に話しかけると、ゲームのヒントや開発者のコメントなどが聞ける。これらの部屋は、オラクルの特技レベルに応じて入れるようになっており、特技レベルを10まで上げると全部の部屋に入れるようになるのだ。また、オラクルルームの右にある出口から出るとリヴォースタワーに、左にある出口から出るとタトローイの闘技場の中庭にワープする。さらに、闘技場の中庭に出てから真上にキャラを移動させると、七星の遺跡という隠しダンジョンに入れる。ここには、通常入手できないアイテムの入った宝箱が大量に置いてあるぞ。

ゲームクリア後

☆印のついたファイルをロードして再びゲームをスタートさせる





「ピエティ」「あそびごころ」「でんぱ」のスキルを与えてオラクルの特技を実行する

ここはどこ?

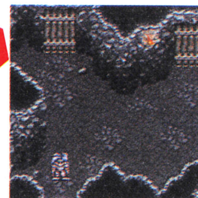
オラクルルーム？　知らない場所にワープしてしまったようだ





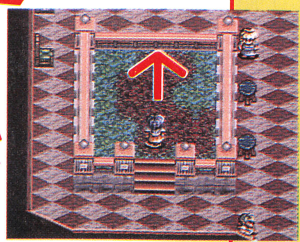
オラクルルームにある部屋の中には、不思議な人たちが住んでいる。こんなこと言ってますけど

オラクルルームに2つある出口のうち、左の出口から外へ出よう





なぜかダンジョン



タトローイの闘技場に出たら、矢印のとおりに進む

ダンジョンの地下1階に出た。ちなみに、このダンジョンは地下30階まである

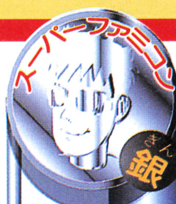




強力な敵がわんさか出現する。気を抜いているとすぐにパーティが全滅するぞ



リスクが高い分、お宝も高価。ゲーム本編では入手困難なアイテムもある



ラティの最強剣

スターオーシャン

岩手県／牌ポーズクン

まず、刀鍛冶の特技を使って鉱物のオリハルコンとロングソード＋1（または＋2）の剣を組み合わせよう。すると、シルヴァンスの剣を作ることができる。次に、ラティに「びてきかんかく」と「きのうび」、「クラフト」のスキルを与えてカスタマイズの特技を使わせる。すると、ラティ専用の最強武器オーラブレードを作れるのだ。なお、シルヴァンスも含めた、刀鍛冶によって作れる武器は下の表に全部示しておいた。この表を見れば好きなように武器をパワーアップできるぞ。ちなみに、表中のAは攻撃力、Hは命中値ボーナス、Eは武器属性を示す。



●鉱物のオリハルコンとロングソード＋1（または＋2）の剣を組み合わせてシルヴァンスを作る



●さらに、シルヴァンスをラティがカスタマイズしてオーラブレードが完成

刀鍛冶の組み合わせ

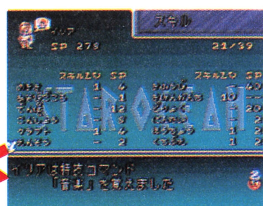
武器＼鉱物	オリハルコン	ルーンメタル	ダマスクス	ムーナイト	ミーティアライト	ミスリル
ロングソード＋1（＋2）	シルヴァンス A880 H 0 E雷	ストラングソード A665 H20 Eなし	ダマスクスソード A500 H50 E地	ムーンファルクス A700 H20 E光	デュエルソード A760 H 0 Eなし	ミスリルソード A740 H50 E風
クレイモア＋1（＋2）	ヴォーパルソード A710 H 0 E闇	ガンブレイド A680 H 0 Eなし	スレイヤーソード A750 H 0 E闇	ベルセルクソード A810 H30 E闇	メテオストライク A850 H 0 E光	シルバーソード A680 H 0 Eなし
ナックル＋1（＋2）	ネコファング♪ A500 H 0 Eなし	メタルファング A400 H 0 Eなし	ペインセスタス A520 H50 Eなし	ドラゴンクロウ A550 H20 Eなし	ブレイズナックル A500 H 0 E火	シルバーナックル A400 H10 Eなし
グラディウス＋1（＋2）	アイスコフィン A690 H 0 E水	ブラッディソード A550 H 0 E闇	フレアバセラード A400 H50 E火	フェイムフェイス A610 H 0 E水	エレメントエッジ A650 H 0 Eなし	ラウンデルダガー A540 H 0 Eなし
ロングスピア＋1（＋2）	スピニングスピア A500 H 0 Eなし	ドラゴンランス A650 H10 Eなし	メックハルバード A600 H50 Eなし	フレイムランサー A720 H10 E火	ワールウインド A500 H10 Eなし	セントハルバード A450 H 0 E光

HPが0で無敵

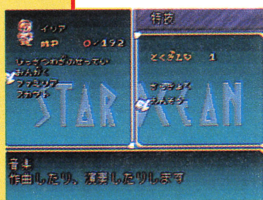
スターオーシャン

三重県／溝田和範クン

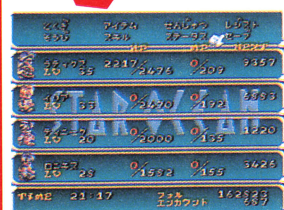
まず、音感のタレントを持っていないキャラに音楽の特技を持たせる。次に、このキャラで「えんそう」のコマンドを実行しよう。このとき、パーティ全員のHPが少しずつ減っていくので、無敵にしたいキャラのHPが0になるまでコマンドを繰り返す。そして、この状態で戦闘に入ると、HPが0のキャラは、敵の攻撃をいくら受けても倒れなくなるのだ。ただし、石化やパラライズなどのステータス異常は防げないうえ、HPが回復するともとの状態に戻る。



●たとえば、音感のタレントを持っていないイリアにスキルを与えて音楽の特技を持たせる



●イリアを使って「えんそう」のコマンドを何度も実行する



●下手な演奏でドンドンHPが減っていき最後には0になる。しかし、キャラたちはなぜか元気だ

ゾンビファイター



●戦闘では、どんなに攻撃されても倒れない無敵状態になるのだ

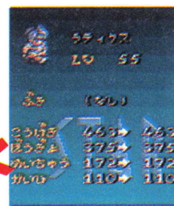
闘技場で武器を増やす

スターオーシャン

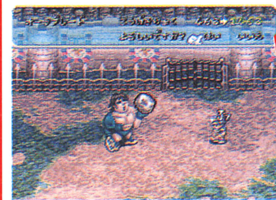
東京都／五十畑貴広クン

なんと、闘技場で武器を増やすことができるという、不思議なウル技を紹介しよう。

まず、タトローイの闘技場で武器を装備せずに戦闘をする。次に、戦闘中にアイテムのコマンドで増やしたい武器を装備したら、わざと戦闘に負けよう。このあと装備画面を見ると、闘技場で戦闘中に装備した武器が2つに増えているのだ。このウル技を使えば、オーラブレードなどのマジックカラーの特技でコピーできない武器でも、好きなだけ増やすことができるぞ。



●武器を装備していない状態でタトローイの闘技場で戦う

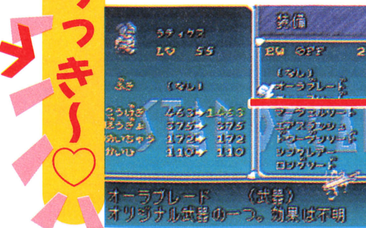


●戦闘中にアイテムのコマンドで増やしたい武器を装備する。ここではオーラブレードを装備しよう



●そして、わざと敵に倒される。このあと装備画面を見ると…

らっき〜♡



●ラティの最強武器オーラブレードが2つに増えているのだ

©Tri-Ace Ltd／MEIMU／ENIX

みんなの伝言板



魔装機神 その① シナリオが全部合わせて100近いってのは、やりがいがありすぎ！（神奈川県／荒木伸夫クン・19歳） **大爆笑 人生劇場** このゲームをやってみて、これからの自分の人生がわかるような気がした（群馬県／小笠原登美枝クン・13歳）。**Jリーグエキサイトステージ'96** サッカーにポリゴンを使うのは反対なので、こういうソフトがどんどん出るとよい（大阪府／山田孝史クン・16歳）。**実況パワフルプロ野球3** 阪神の和田と久慈に2打席連続ホームランを打たれた。なぜ？（岡山県／谷口敦史さん・22歳）

その② 戦闘シーンのBGMがキャラごとにあるので、いつも新鮮な感じがする（東京都／新海正吾クン・18歳）。



ヨッシー登場

スーパーマリオ64
北海道／ヨッシークン

マリオの楽しい友達、ヨッシーと会うことができるぞ。

まず、パワースターを120個集めてから、お城の外にある池のそばの穴へ行こう。通常、ここは金網でふさがっているが、金網がなくなって穴の中にある大砲が使えるようになるのだ。この大砲を使ってお城の屋根に上り、壁づたいにお城の裏にまわってみよう。すると、『スーパーマリオ』シリーズでおなじみのヨッシーがいるのだ。ここでヨッシーに話しかけると、なんとマリオの残り人数を100人にしてくれるぞ。さらに、これ以降は3段跳びをすると、3段めのジャンプのときにマリオがキラキラと輝くようになる。このときマリオは無敵になり、どんなに高い場所から落ちてもダメージを受けなくなるのだ。なお、一度ゲームを終了するとこれらの効果は無くなるが、同じファイルでゲームを再開すれば、再びヨッシーに会って、残り人数を増やしてもらえるぞ。


パワースターを120個集めると、お城の外の池のそばにある穴に入れるのだ


穴のなかには大砲がある。照準をお城の屋根に合わせよう

屋根目がけてGO！


大砲を使ってお城の屋根に到着。裏のほうへ行ってみると…

こんなところにヨッシーが!!

おなじみのヨッシーも、ついにポリゴンになって登場

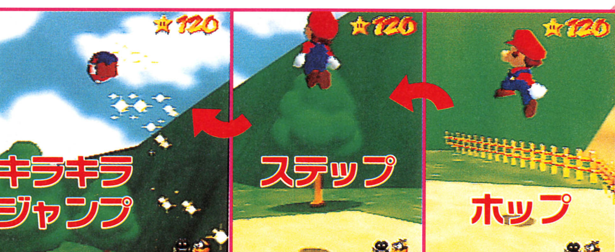
いやー　すごいです!!
ここにいれば　あえると
きいてたけど、ほんとに
あえてしまいました!!
でんごんが　あります。

話しかけると、マリオ・スタッフからの伝言を伝えてくれる。さて何だろう？

ヤッホー♡

残り人数を100人にして、去っていくヨッシー

3段跳びは…



ヨッシーと話すと、3段跳びの最後がキラキラと光輝くようになるぞ！



帽子を持って動ける

スーパーマリオ64
千葉県／マリオ大好きクン

まず、「スノーマンズランド」のコースに入り、大雪ダルマの吹く息を受けて、マリオの帽子がとれた状態にする。次に、この状態のままコース内にあるワープゾーン（場所は左下の写真を参照）を使ってから、帽子が落ちている場所まで戻る。ここで、マリオが帽子を拾ってかぶると、なぜか帽子がもう1つ地面に落ちたままになっている。この帽子を拾うと、マリオが帽子を頭にかぶらずに、手に持ったままの状態になるのだ。この状態のマリオは普通に操作できるが、敵から受けるダメージは、帽子をかぶらないときと同じになる。なお、マリオの体力を0にするか、コースから出れば、帽子をかぶった状態に戻るぞ。


わざと大雪ダルマの息を受けて飛ばされ、帽子がとれた状態にしよう

ここでワープ


ワープする場所は、スタート地点から右へ行き、赤コインが近くにある木の下だ


ワープゾーンを使ってから帽子を拾うともう1つ増える。これも拾うと…

どーなってるの!?


帽子をかぶらずに、手に持って動けるぞ

超ウルトラ技

次号のファミマガ64は、9月20日（第3金曜）発売です。



打倒！ 太ったペンギン スーパーマリオ64

右のウル技で紹介した太ったペンギンですが、見た目のおかしさとは裏腹に、ペンギンチャンピオンレースではかなり手強い相手となります。そこで、ここでは太ったペンギンに勝つためのコツを教えようと思います。

まず、ポイントとなるのは、ペンギンの前を滑らないということです。直線ではマリオのほうが速いので簡単にリードできますが、カーブで追いつかれて、結果的にはピッタリまうしろにつかれてしまいます。この状態になると、マリオがペンギンのかげになって完全に見えなくなってしまい、うまく操作ができなくなるのです。そこで、ここではペンギンを先に行かせておき、最後に抜く戦法が有効になります。スライダーコースの終盤までペンギンのあとをついて行き、筒状になっている場所で一気に抜き去りましょう。ここならスピードを出してもコース外へ落ちないし、最終コーナーのあとは直線だけなので、スピードの差で勝つことができますよ。



コース終盤の、筒状になっている最終コーナーの手前が勝負どころ！

おかしな城の中 スーパーマリオ64

北海道／村田潤クン

まず、パワースターを120個集めてから、お城の外にある大砲を使ってお城の屋根に上る。次に、ここで羽ぼうしを取ってから、もう一度大砲に戻ろう。そして、再び大砲を使って空を飛び、お城の屋根より上にある塔の、小さい屋根に上ってから塔の壁に向かって歩いてみよう。すると、壁をすり抜けてお城の中に落ちてしまうのだ。しかも、落ちたところは壁が透けていて、外の景色が見えるおかしな場所になっている。ここでは、ドアを通っても、別の壁が透けている場所へ出てしまうぞ。なお、出口は右下の写真の場所だ。

お城の屋根の上にある塔の、矢印で示した小さい屋根に向かって飛ぼう





屋根に上ってから壁をすり抜けると、こんな場所に落ちたぞ

ドアを通っても変なところへ出てしまう



出口はココ



ドアの横にある透明なところから通常の画面へ戻れるぞ

太ったペンギン スーパーマリオ64

青森県／サイキッククン

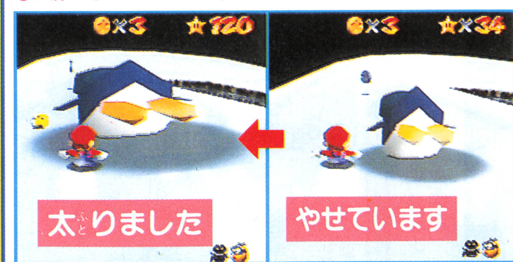
ぷくぷく太ってしまったペンギンに会うことができるぞ。まず、パワースターを120個集めてから、「さむいさむいマウンテン」のコースに入り、ペンギンチャンピオンレースを始める。そして、スノースライダーのコースへ行くと、このコースにいるペンギンが太った状態で登場するのだ。

で、でけぇ!!



ず、ずいぶん変わったね…

以前と比べてみましょう。なんと横幅だけでも2倍以上！



クッパを吸い込む スーパーマリオ64

奈良県／ウデスパクン

クッパが瞬間的にワープしてしまう、ビックリ仰天の技だ。まず、クッパがいるコースへ行き、クッパのしっぽを1回つかんでから放す。このあと、クッパに背中を向けて立ち、クッパが近くまできたらBボタンを押そう。すると、クッパがいきなり目の前に現れて、しっぽをつかまれている状態になるのだ。

クッパのいるコースに入り、クッパのしっぽを一度つかんでから放す





なぜかクッパのしっぽをつかむことができた!!

クッパに背中を向けてBボタンを押すと…

©Nintendo

みんなの伝言板



スーパーマリオRPG　わたしの姉は、スペシャルわざの「あのころにもどりたい」を使うと、決まっていつも遠い目をする。なにがあったの？（神奈川県／小林佳子クン・13歳）　**ドラゴンクエストⅥ　幻の大地**　名前のほこらへ行ったときに、最初からついていた名前に愛着がわいて変えられなかった。名前のほこらは、ゲームの序盤に出してほしかったな（東京都／柴崎友里クン・15歳）。**ダークハーフ**　魔王のセリフがとってもダークだった。怖かったけど、ちょっとゾクゾク…（大分県／河野瞳クン・16歳）。**実戦パチスロ必勝法！山佐伝説**　ビックリしました。本物ソックリというよりもそのものだったので（北海道／羽田和美さん・24歳）。



スーパーファミコン　銅

タダで釣具を入手

海のぬし釣り

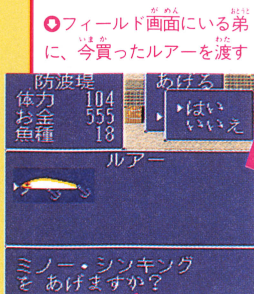
宮城県／佐藤大クン

タダでサオやルアーを手に入れることができる、貧乏な人には朗報のウル技だ。

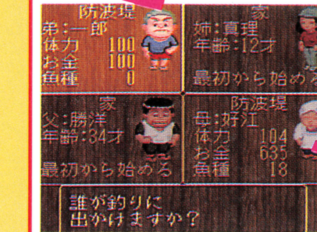
まず、どれでもいいから釣具屋でサオかルアーを買い、フィールド画面にいるほかのプレイヤーキャラに話しかける。ここで「何をあげますか？」と表示されたら、釣具屋で買った釣具を全部渡してからリセットする。次に、釣具を受けとったキャラのファイルでゲームを始めて、受け取った釣具を最初のキャラにすべて返す。このあとリセットして、もう一度最初のキャラでゲームを始めよう。すると、釣具欄に釣具が全部戻っているうえ、なぜか所持金は釣具を買うまえの状態に戻っているのだ。ちょうど、タダで釣具をもらったのと同じことになるぞ。



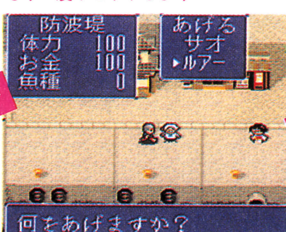
●たとえば、母が釣具屋でルアーを買う。所持金が555になった



●フィールド画面にいる弟に、今買ったルアーを渡す



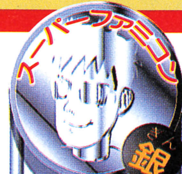
●いったんリセットしてから、弟のデータでゲームを再開する



●母にミノー・シンキングを返して、もう一度リセットしよう

もうけもうけ～

●ルアーが手に入っているのに、所持金は635。この技を使えば、サオとルアーはいくらでも入手できる



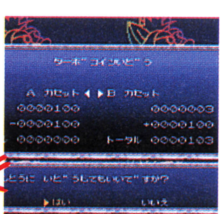
スーパーファミコン　銀

ターボコインを増やせる

スーファミターボ専用　ぽいぽい忍者ワールド

青森県／佐藤一成クン

まず、スーファミターボの差し込み口Aに『ぽいぽい忍者ワールド』のカセットを、差し込み口Bに適当なカセットを差し込む。次に、ターボコインモードでAカセットのターボコインをBカセットに移す。このあと「EXIT」を選び、モード選択画面でLとRを同時に押してから、「おはなし」を始める。そして、アニマルズが気球に乗る画面までゲームを進めたら、リセットしよう。すると、Bカセットに移動したターボコインが、Aカセットにも残っているのだ。



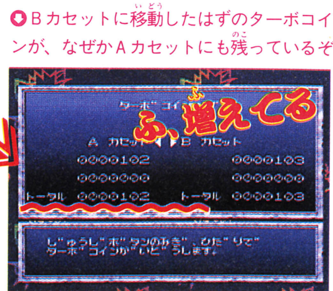
●Aカセットのターボコインをすべて Bカセットに移動して、「ＥＸＩＴ」を選ぶ



●モード選択画面でＬとＲを同時に押してコインの表示を出し、「おはなし」を始める



●最初のボーナスステージのあと、この画面になったらリセットしよう



●Bカセットに移動したはずのターボコインが、なぜかAカセットにも残っているぞ



スーパーファミコン　銅

親子再会イベント

ファイアーエムブレム　聖戦の系譜

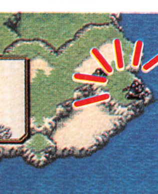
島根県／きりひとクン

なんと、セリスが両親であるディアドラとシグルドの亡霊に出会う隠しイベントがあったぞ。

まず、第十章までゲームを進めて、シアルフィ城にいる皇帝アルヴィスをセリスで倒す。このあと、シアルフィ城の東にあるガケの先端にセリスを待機させよう。すると、ディアドラとシグルドの亡霊が順番に現れたあと、セリスにライブの腕輪というアイテムをくれるのだ。このライブの腕輪を装備すると、1ターンごとにHPを少しだけ回復することができるぞ。



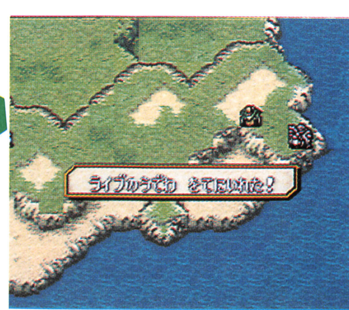
●父シグルドの敵、皇帝アルヴィスを息子セリスの手で倒すのだ



●皇帝を倒したあと、写真のこの位置にセリスを待機させる



●セリスの母、ディアドラの亡霊が出現して話しかける。このあと、シグルドも登場



●イベントが終了すると同時に、ライブの腕輪を入手することができる

超ウルトラ技

経験値とお金を2倍獲得



アラビアンナイト

東京都／パンドラ女王クン

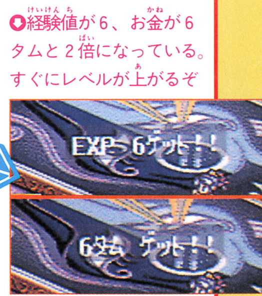
2倍の経験値とお金を手に入れることができて、サクサクとゲームを進められる技だ。
モードの選択画面で「New Game」を選び、ヒロインの名前を「パンドラ！」と変更してゲームを始めよう。これでゲームを進めると、戦闘で勝ったときに得られる経験値とお金が、2倍になっているのだ。

◆「New Game」を選び、ヒロインの名前をこのように変更しよう





◆グロースと戦闘中。こいつの経験値は3、お金は3タムのはずだが…



◆経験値が6、お金が6タムと2倍になっている。すぐにレベルが上がるぞ

新たに出発

エナジーブレイカー

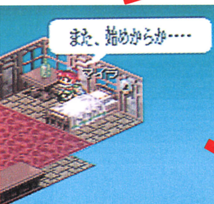
東京都／モタリカクン

ゲームを一度クリアすると、タイトル画面に「ONCE AGAIN」という新たなモードが表示されるぞ。このモードは、初めから大金を持ってゲームをスタートできるうえに、敵を倒したときに通常の8倍のGを獲得できる。さらに、道具屋ではすべてのアイテムが売り切れなしで販売されているのだ。

エンディングのあと



◆このモードで、新たにゲームを始めると…



◆2回めのチャレンジらしく、オープニングでの主人公のセリフも変化している



◆エナジーポイントを全回復できる「エナジーリング」も、初めから道具屋で売っているぞ

墜落して高得点



パイロットウイングス64

東京都／高橋勝美クン

墜落するだけで高得点をゲットできる、驚異のウル技だ。
まず、ロケットベルトのB証クラスのタスク3か、P証クラスのタスク2を選んでゲームを始めよう。次に、落ちたらタスク失敗になる高度まで上昇する。このとき、平らな場所に墜落できるようにキャラの位置を調整しておくこと。そして、燃料切れになるまでホバリングを続けて、わざと墜落しよう。すると、普通ならタスク失敗になるところが、なぜか「エリア外着地」と表示される。そのうえ、高得点がドカッと入ってくるぞ。

高度を上げて

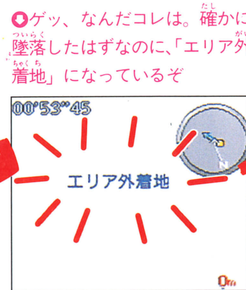
◆燃料切れになるまで、ホバリングし続けるのだ

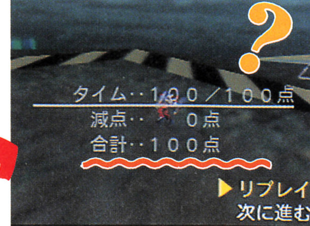




◆燃料が切れたら、当然地面に向かって真っ逆様なのだが…

◆ゲッ、なんだコレは。確かに墜落したはずなのに、「エリア外着地」になっているぞ





◆しかも、100点をゲットしている。まさしくナゾの現象だ！

技彦のMiniサポート



墜落して高得点 パイロットウイングス64

B証クラスのタスク3では簡単に成功するこの技も、地形が複雑なP証クラスのタスク2で成功させるためには、ちょっとしたコツが必要となります。ここでは、そのコツを説明しましょう。
斜面などの平らではない場所に墜落すると、この技は失敗となります。なぜなら、墜落したキャラの頭が地面につきささってしまい、「エリア外着地」とみなされないためです。"エリア外着地"にするためには、キャラを平らな場所に墜落させて、しかも地面に倒れている状態にしなければなりません。
そこで、下の写真を見てください。これは、P証クラスのタスク2のスタートポイントからすぐ目の前に見える地形です。この、黄色と黒のラインに囲まれた場所は完全に平らなので、ここに墜落できるようにキャラの位置を調整しましょう。キャラの高度を上げてから、Cボタンユニットで視点を変更して上空から見下ろすようにすると、調整はとても簡単です。あとは度胸一発、墜落すればOKですよ。



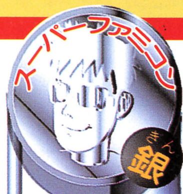
◆ちなみに、この位置から墜落したところ、しっかり成功しました

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（☎022-213-7555）にお願い致します。

©PACK-IN-VIDEO CO.,LTD・BANDAI・Nintendo・パンドラボックス／TAKARA・TAITO・Nintendo／PARADIGM SIMULATION INC.

みんなの伝言板

ルドラの秘宝 はまりすぎて、学校をサボった（北海道／竹田裕司さん・21歳）。**バハムートラグーン** プレイ中にお茶を本体にこぼしてしまい、雑音が入るなかでエンディングを迎えました（神奈川県／梅原陽子さん・24歳）。**聖剣伝説3** ラストボスの3人全員を見たいために、今3回目のプレイに突入。しかし、ストーリーがわかっているだけに、さすがにアキてきた…（栃木県／柳川好子さん・25歳）。**RPGツクール2** **その①** ネタが浮かばず手つかず状態。なにかネタのヒントをくだせー（東京都／小林喬クン・17歳）。**その②** 作っている途中で違うストーリーを思いつき、何度も作り直しになってしまう（東京都／引地央行クン・17歳）。



特殊コマンド3連発

シムシティJr.
埼玉県／5時半クン

ゲームをよりいっそう快適に楽しむための、便利な隠しコマンドを紹介するぞ。

まず、本体にコントローラを2つ接続しておく。次に、下の表に示したとおりにコマンドを入力しよう。すると、表に示した効果を得ることができるようになる。なお、このうちクレジットが99のコマンドはペイントモードでは使えない。また、おまけシナリオの「ゲーマーへの道」でシナリオクリアのコマンドを入力すると、エンディングを見ることができるぞ。

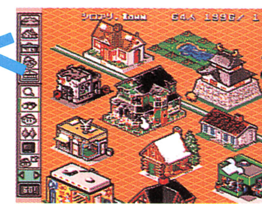
特殊コマンド一覧表

効果	コマンド
8倍速モード	マップ画面で、②コンのAとBを押し続ける
シナリオクリア	マップ画面で、②コンのX、L、セレクトを押したままAを押す
クレジットが99	資源画面で、②コンのY、R、スタートを押したままBを押す

②コンのAとBを押し続ける



⇧たとえば、「シロアリを退治せよ」のシナリオを始めて右のコマンドを入力すると…



⇧通常の8倍のスピードで時間が経過していき、あっという間に町が廃墟になってしまうのだ



トライアスロンモードになる

スーファミターボ専用　ゲゲゲの鬼太郎　妖怪ドンジャラ
秋田県／大門成慎クン

トライアスロンという、新たなモードをプレイできるぞ。

タイトル画面で、A、B、B、Aの順に入力しよう。入力に成功すると、「ドンジャラ！」と声がするぞ。このあと、モード選択画面で新たにトライアスロンというモードが選べるようになっているのだ。このトライアスロンモードでは、まず、ペアマッチゲームとパタパタじんとりを連続でプレイする。そこで得られた得点を持ち点として、最終的にドンジャラで決着をつけるというルールで遊べるぞ。

A、B、B、Aの順に入力する

⇧この画面で右のコマンドを入力しよう。すると、「ドンジャラ！」と声がするぞ



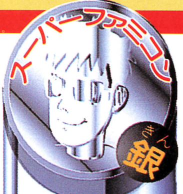


⇧モード選択画面で、このトライアスロンというモードを選べるようになる

3競技で勝負！



⇧3つのゲームを連続でプレイして、1位を目指すのだ

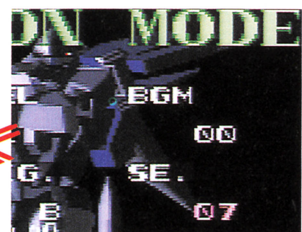


オプションの項目を強化

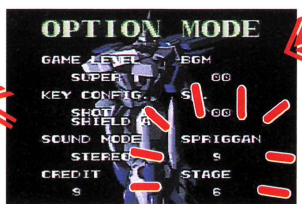
スプリガン・パワード
宮城県／闇雲那魅クン

特別な手順でSEを鳴らすことで、オプションの項目を強力にすることができる技だ。

オプション画面で、左の表の手順どおりにSEを鳴らそう。すると、ステージクリアのときの曲がして、表で示したようにオプション画面の項目が増えたり、難易度やクレジット数の選択できる段階が増えるのだ。なおSUPERレベルでは、通常選ぶことができるHARDレベルよりも、さらに難易度が高い状態でプレイできる。また、ステージセレクトを使ってステージ2以降からゲームを始めた場合、クリアしても通常とはエンディングが異なっている。

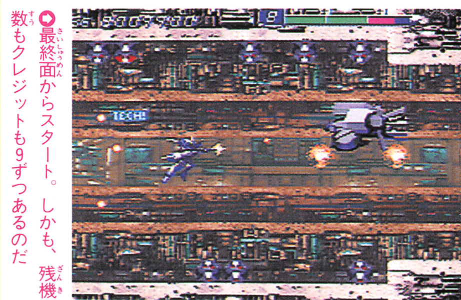


⇧ここでBGMを00に合わせて、SEを07、09、03、00の順に鳴らす



⇧残機数とステージセレクトの項目が出現。難易度やクレジット数の項目も選べる段階が増えている

クリア目前!!



⇧最終面からスタート。しかも、残機数もクレジットも9ずつあるのだ

隠しコマンド一覧表

効果	手順
クレジットを9まで増やせるようになる	BGMを01に合わせて、SEを07、09、03、10の順に鳴らす
残機を9まで増やせるようになる	BGMを02に合わせて、SEを08、07、06、06、08、07、07、04の順に鳴らす
ステージセレクトができる	BGMを04に合わせて、SEを01、09、09、06、00、09、02、08の順に鳴らす
上の3つの効果があり、SUPERのレベルを選べる	BGMを00に合わせて、SEを07、09、03、00の順に鳴らす

次号のファミマガ64は、9月20日(金曜)発売です。



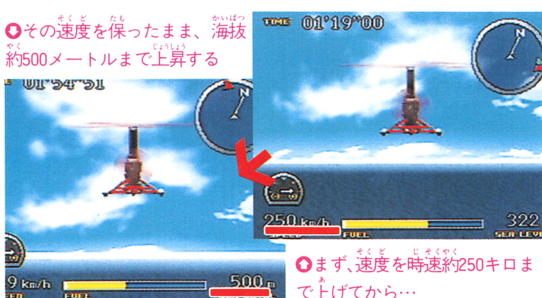
超上空飛行にトライ

パイロットウイングス64

新潟県／小川泰幸クン

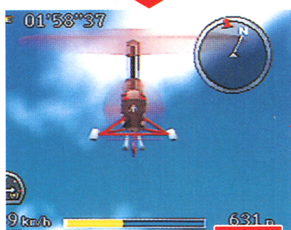
ジャイロコプターを使って、通常では行くことのできない、超上空のフライトを楽しもう。

まず、どのクラスでもいいからジャイロコプターでゲームを始める。次に、機体の速度を時速約250キロにして、海抜約500メートルまで上昇させよう。このあと、速度は下げてもかまわないから、さらに海抜約630メートルまで上昇する。ここで、3Dスティックを上に倒すと、なぜか機体がバックを始めてしまい、速度と高度がドンドン上昇してしまうぞ。ちなみに、速度は時速999キロ、高度は海抜9999メートルが限界だ。ただし、海抜2200メートルを越えると、機体をまともに操作できなくなる。



⇨その速度を保ったまま、海抜約500メートルまで上昇する

⇨まず、速度を時速約250キロまで上げてから…

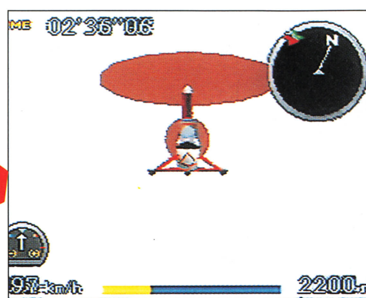


⇨さらに、海抜約630メートルまで急上昇だ。速度は気にしなくていいぞ

3Dスティックを上へ倒す



⇨すると、機体がバックして上昇を始める、ナゾの現象が！



⇨ついに、海抜2200メートルまで達してしまった。怖がるパイロット？



隠しキャラを使える

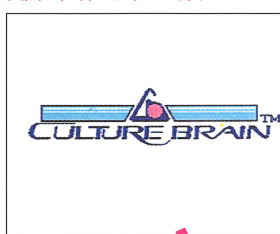
パズル 忍たま乱太郎

神奈川県／古沢太希クン

2人対戦のモードで使えるキャラが増える、うれしいウル技を伝授しよう。

まず、メーカーのロゴマークが出ている画面で、Y、Y、左、右、下、下、A、Xと入力しよう。このとき、「いくわよ」と声がしたら入力は成功だ。すると、2人で対戦の段のプレイヤーセレクト画面に、「1年は組」、「ドクタケ城忍者隊」、「へムへム」、「稗田八方斎」の4キャラが新たに加わるのだ。なお、一度コマンドを入力すれば、リセットしたあとも効果が残る。

Y、Y、左、右、下、下、A、Xと入力する

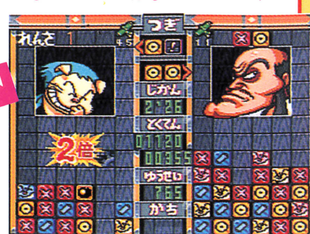


⇨メーカーのロゴマークが出ている画面で、右のように入力する

キャラが増えたよ



⇨新たに4キャラを、2人対戦の段で使えるようになるのだ



⇨どのキャラも喜びかたが個性的。でもヘムヘムのはなんかムカつく



隠し種牡馬を消去

ダービースタリオン96

神奈川県／ダビスタ大好きクン

これまで、レインボークエストやトウショウボーイなどの隠し種牡馬を紹介してきたけれど、今回はその隠し種牡馬を消す方法を紹介するぞ。

登録コード入力画面で、下の登録コードを入力しよう。すると、隠し種牡馬を種牡馬リストから消すことができるのだ。

なお、繁殖牝馬が隠し種牡馬の仔を受胎している場合、仔が産まれる翌年の4月までは、その隠し種牡馬を消すことはできない。また、消された隠し種牡馬に牝馬の仔がいる場合、その仔は引退後に繁殖入りせず、乗馬として引き取られることになってしまうのだ。

Fee　50音　系統　Stallion List

900~	ブレイヴェストローマン	500万
420~	サンデーサイレンス	BookFull
320~	ノーザンテースト	BookFull
270~	リアルシャダイ	1600万
250~	トニービン	BookFull
210~	ブライアンズタイム	BookFull
200~	シンボリルドルフ	1000万
180~	マルゼンスキー	1000万
150~	ヘクタープロテクター	1000万
120~	ミルジョージ	900万
80~		
0~		

⇨この種牡馬が、登録コード入力後…

登録コードを入力

でんつみも　ちぺこにひ
ふこぎすぞ　ひだるんて
あぽちちと　めてすひろ
ばいねへゆ　ゆかすせ

Fee　50音　系統　Stallion List

900~	サンデーサイレンス	BookFull
420~	ノーザンテースト	BookFull
320~	リアルシャダイ	1600万
270~	トニービン	BookFull
250~	ブライアンズタイム	BookFull
210~	シンボリルドルフ	1000万
200~	マルゼンスキー	1000万
180~	ヘクタープロテクター	1000万
150~	ミルジョージ	900万
120~		
80~		
0~		

⇧消えてるぞ～。けど、消せるからといってどうということはない

©Maxis,Inc.All rights reserved worldwide.／Imagineer Co.,Ltd.・水木プロ／東映動画／BANDAI・naxat soft・Nintendo／PARADIGM SIMULATION INC・NHK／尼子騒兵衛／総合ビジョン／カルチャーブレーン・Sonobe Hiroyuki／ASCII CORP.

みんなの伝言板 木コイン

きみのハガキだ！ その① ニンテンドウ64とパン焼き器。どちらを買うべきか悩んでいるのはわたしぐらいでしょうか？（鳥取県／比田美由紀さん・38歳） その② ウチのテレビには、電波障害のせいか他人の家でやっているゲームの画面が映る。このまえは『スーパーマリオRPG』が映っていた。わたしはこのゲームを持っていないので、どんなゲームかを知るチャンスだと思いしばらく見ていた（埼玉県／山口雅美さん・22歳）。その③ ただいまわが家では、子供が歯の治療をするまでゲームを禁止にしている。そのため、わたしもゲームができない毎日。早く子供の歯を治さなくちゃ！（北海道／池畑のりえさん・31歳）

チョウで運試し

ニンテンドウ64 スーパーマリオ64 神奈川県／横森麗史クン

まず、「ちびでかアイランド」のコースを、大きいマリオの状態で始める。次に、スタート地点の近くをウロウロすると地面からチョウが3匹出てくるから、これをパンチなどで攻撃しよう。すると、攻撃したチョウがランダムで1UPキノコか、マリオを追いかけてくるバクダンに変化するぞ。なお、1UPキノコに変化するチョウは1匹だけだ。

○チョウが出てきたので攻撃したら、1UPキノコに変化したぞ

追ってくるよ〜

○調子に乗って攻撃していたらバクダンに！

奪われた帽子

ニンテンドウ64 スーパーマリオ64 三重県／鈴木弘美クン

まず、「スノーマンズランド」のコースに入り、大雪ダルマの吹く息を受けて帽子がとれた状態にする。次に、この状態でセーブしてからゲームを終了しよう。そして、再び同じコースに入ると、雪ダルマのスローマンがマリオの帽子をかぶった姿で現れるのだ。なお、帽子はスローマンを倒せば、取り返すことができるぞ。

○帽子の無いままセーブして、ゲームを終了しよう

○わざとマリオの帽子がとれた状態にする

あっ！

○スローマンに帽子をとられちゃった！

すき間を通る

ニンテンドウ64 スーパーマリオ64 東京都／河崎広海クン

「ボムへいのせんじょう」のコースに入り、スイッチを押すと開く鉄格子のところへ行く。ここで、右下の写真のように、壁を押しながら右へ移動しよう。すると、壁と鉄格子のすき間を通ることができるのだ。

スルリと…

○下の場所で、壁を押しながら右へ移動してみよう

○壁と鉄格子のすき間を通ることができるのだ

驚異のハイハイ

ニンテンドウ64 スーパーマリオ64 静岡県／マッスルドッキンクン

「おほりのとうめいスイッチ」や「やみのせかいのクッパ」、「さむいさむいマウンテン」などのコースには、登りきることができない坂がある。しかし、ハイハイで移動すれば、これらの坂も登ることができるのだ。

○歩いて登りきれない坂も、ハイハイなら楽勝なのだ

チョロプーで1UP

ニンテンドウ64 スーパーマリオ64 北海道／ポリゴン2クン

「やみにとけるどうくつ」のコースなどにいる敵キャラのチョロプーを、8匹続けて倒してみよう。すると、1UPキノコが出てくるのだ。なお、1UPキノコは一度だけしか出てこないぞ。

○8匹倒せば1UPキノコが出るのだ

○チョロプーは、倒してもすぐに穴から出てくるが…

ドスコイで小さな親切

スーパーファミコン ごきんじょ冒険隊 岡山県／アイダサクン

まず、やわらを仲間にして、特技ワザのドスコイを覚えさせよう。このあと、こころママに話しかけると、タンスまで押してほしいと頼まれるのだ。ここで、こころママをドスコイで押してあげると、喜ばれるぞ。

○タンスまで押してほしいって。ここは一発…

ドスコイを使って押す

○すると、喜んでくれるこころママ

○ちなみに、お礼を期待しても何もでないのだ

ヒントじいさまの怒り

ゲームボーイ モグラーニャ 東京都／菊地渉クン

ヒントじいさまに会って、ライフを回復してもらう。そのあとまた話しかけると、ヒントじいさまの機嫌が悪くなる。さらにこれを5回続けると、ゲームオーバーになってしまうぞ。

○これが、ライフを回復するヒントじいさま。怒るとこわいぞ

○5回も続けたら、本気で怒っちゃった…

○用事もないのに話しかけると、機嫌が悪くなるのだ

○ゲ、ゲームオーバー。ごめんなさい

超ウルトラ技

●最近、まちがい電話が多発しています。質問の電話はくれぐれもおまちがえのないように、確かめてからお掛けください。

しびれ続ける

スーパーファミコン

スーパーボンバーマン4　新潟県／若野一彦クン

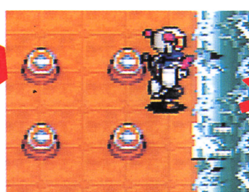
まず、バトルゲームを選び、「しびれてぽん」のステージを始める。ここで、相手をプッシュして外壁にぶつけて、しびれさせる。そして、相手がしびれているあいだに持ち上げよう。この状態だと、相手が投げを回避してもしびれ続けてしまうのだ。続けて持ち上げたりすると、かなり有利にゲームを展開できるぞ。

●「しびれてぽん」で、相手を外壁に追い込む





●相手をプッシュして外壁にぶつけて、しびれさせろ！



●このスキに、相手を持ち上げよう。これでもう勝ったも同然だ

ビリビリビリ



●相手が投げを回避しても、しびれたままだ。今のうちに料理しよう

エサ1つ分お得

スーパーファミコン

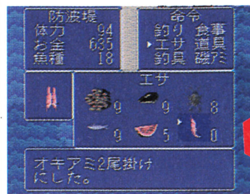
海のぬし釣り　埼玉県／松村浩司クン

エサを1つ分だけ得してしまう、特別なエサのつけ方を教えよう。

残り1つのエサをつけるときに、2尾掛けや房掛けなどの、エサを2つ使うつけ方を選ぼう。すると、なぜか1つしかエサがないはずなのに、2つもつけることができるのだ。

●オキアミの残りは1つ。これを2尾掛けにして決定すると…





●なぜか2尾掛けにすることができる。1つ分だけ得したね

超ウルトラ技大募集！

●技のランクと賞金・賞品●

金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考にして、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号をはっきり書いてハガキかFAXで送ってほしい。もし、同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用している。ちなみに、新しいゲームの技ほど、採用される可能性が高くなるぞ。採用された人には左のような賞金・賞品を用意している。ガンガン採用するつもりなのでドシドシ投稿してくれ！

FAXの場合は24時間OK!!

FAX番号 022-213-7535

ハガキ

↓おもて

50円　980-□□

仙台市青葉区二日町6-7
T-Mファミマガ64編集部
ウル技係

☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）

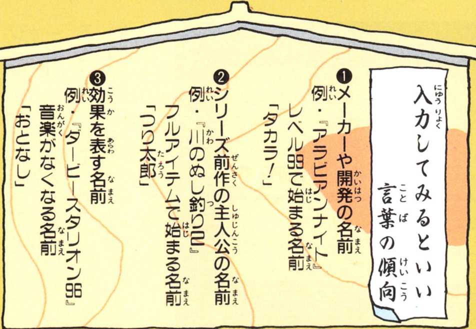
☆ゲームタイトル

↑うら

・ゆうびんばんごう
・じゅうしょ
・なまえ(フリガナ)
・とし
・でんわばんごう
・技の内容

ウル技のツボ

名前やパスワードには、ウル技が隠されていることが多いようです。そこで、いろいろな名前やパスワードを入力してみます。といっても、デタラメに入力してもキリがありません。左に示したような言葉を入力すると、物殊な効果を得られる傾向がありますよ。



水族館の魚を操作

スーパーファミコン

海のぬし釣り　宮城県／うわらばクン

水族館モードで魚を自由自在に操るウル技だ。

タイトル画面でしばらく待っていると、魚を見られる水族館モードになる。この水族館モードのときに、十字ボタンの上で上昇・下降を、左と右で魚の向きを自由に操作することができるぞ。

お魚自由自在!!



●水族館モードで、思いのままに魚の向きを変えたりできるぞ

すぐに水族館モード

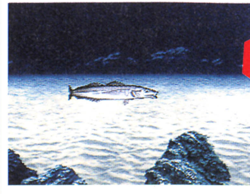
スーパーファミコン

海のぬし釣り　長崎県／村中克至クン

通常はタイトル画面でしばらく待っていないと見られないはずの水族館モードを、すぐに見ることができる技があった。

タイトル画面で「はじめる」と表示されてから、セレクトを押そう。すると、画面が切り替わって水族館モードになるのだ。

●すぐに水族館モードになる。これで、もう待つ必要なしだ！





●この画面で「はじめる」と表示されたら、セレクトを押そう

©Nintendo・PIONEER LDC,INC.／STUDIO ORPHEE／須藤真澄・PACK-IN-VIDEO CO.,LTD・HUDSON SOFT

HYPER新作リリース予報

9月6日～9月19日

今回の期間内に発売されるゲームソフトは、リニューアルものを含めた3本でチョットさみしい感じ。お薦めできるソフトが待たれる。

スーパーチャイニーズランド1・2・3'

カルチャーブレーン
9月13日発売予定
3980円

13色対応 GB　バラエティ 8M
最大2人同時プレイ可
通信ケーブル対応



ソフト1本に3作品でお得

アクションの『1』と、RPG要素の加わった『2』と『3』の3作品を1つにまとめて発売。『3』に関しては、メッセージやダンジョンがリニューアルされている。

ペブルビーチの波濤New

T&Eソフト
9月13日発売予定
8000円

SFC　ゴルフ 16M
バックアップ(最大1)
最大4人同時プレイ可
マルチプレイヤー5



プレイしやすくリニューアル

名門コースを堪能できるゴルフゲーム。以前発売された『ペブルビーチの波濤』に初心者用の新システムを加え、ビジュアルも強化されている。大会用のモードもある。

実況パワープロレスリング'96

コナミ
9月13日発売予定
7980円

SFC　プロレス 32M
バックアップ(最大4)
最大4人同時プレイ可
マルチプレイヤー5



レスラーの育成モードが魅力

遊べるゲームモードは全4種類。そのなかでも育成モードの「マックスボルテージ」が魅力的で、レスラーをトレーニングとスパーリングで育てていくことができる。

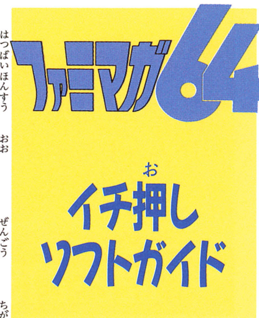
今回の対象ソフト

ナビゲータデータ

ファミマガ64の編集部員が普段どのジャンルのゲームを好んでプレイしているか、最近プレイしてハマったゲームソフトは何かを示している。この表でゲーム名の後ろに示している略号は次のとおり。GBはゲームボーイ、SFCはスーパーファミコン、SSはサターン、PSはプレイステーションのソフトを表す。

スーパーチャイニーズランド1・2・3'	ペブルビーチの波濤New	実況パワープロレスリング'96	編集部員（最近ハマったソフト）	ジャンル
—	—	△	五野上（時空探偵DD～幻のローレライ～/SS）	RPG派
—	—	—	松村（なし）	RPG派
○	△	△	吉田（魔法少女プリティサミー～後編～/パソコン）	RPG派
○	○	—	大川（KING'S FIELDⅢ/PS）	RPG派
—	—	△	木村(輝)（スペースハリアー/SS）	アクション派
—	—	—	中谷（海のぬし釣り/SFC）	アクション派
◎	—	△	井上（TOBAL №1/PS）	アクション派
—	—	—	藤岡（ポケットモンスター・緑/GB）	シミュレーション派
—	—	—	石原（エナジーブレイカー/SFC）	シミュレーション派
—	—	—	佐藤（海のぬし釣り/SFC）	シミュレーション派
—	—	—	鹿沼（伝説のオウガバトル/SFC）	シミュレーション派
—	—	—	木村(優)（ときめきメモリアル～forever with you～/SS）	シミュレーション派
—	○	—	亀多（スーパーマリオRPG/SFC）	シミュレーション派
△	—	—	種市（ときめきメモリアル～forever with you～/SS）	アドベンチャー派
—	—	—	高島（NOëL/PS）	その他
—	—	△	加藤（なし）	その他

各ゲームソフトに付いている編集部員の評価は次のとおり。◎は絶対買うゲームソフト。○は買いたいとは思っているゲームソフト。△はすぐには買わないけれど気になるゲームソフト。



発売本数が多かった前号とは違い、今回は発売本数が3本と少ない。しかも、発売タイトルに対するナビゲータの反応もかなり悪い。唯一、◎印と○印の両方が付いているゲームソフトは、GBの『スーパーチャイニーズランド～』。このゲームに関しては「アクションゲームとしては良いほうだと思う。まだプレイしていない人にはいいかも」。「村人のメッセージにヒントが加わり謎を解きやすくなっているのがウレシイ。それに、ダンジョンも新しくなっているので、一度プレイした人でも楽しめるだろう。ただ、エンカウント率が高いのが気になる」というナビゲータからのコメントがあった。



➡リニューアルもののゲームは、初心者がプレイしやすいように配慮されている

©KONAMI・Licensed By Beach Company./T＆E SOFT,inc・カルチャーブレーン

超新作先取り大作戦

さくいん

●スーパーファミコン
スーパー人生ゲーム3 ……115
スーパーニチブツマージャン4 基礎研究篇 ……117
●ゲームボーイ
スポーツ・コレクション ……119
13色対応 クレヨンしんちゃん(仮称) ……116
13色対応 ゲゲゲの鬼太郎(仮称) ……120
13色対応 原人コレクション ……116
13色対応 ミニ四駆GB レッツアンドゴー!!(仮称) ……118
13色対応 名探偵コナン(仮称) ……120

画面はすべて開発中のものです

超新ワックオン

最新ソフトの先取り情報をお届け!

資産を増やして人生の達人になろう!

スーパー人生ゲーム3

SFC ボードゲーム

タカラ
11月29日発売予定
7800円

16M+256KSRAM

今やテーブルゲームの定番となっている『スーパー人生ゲーム』シリーズ最新作が登場。今回、新たなシステムとして、回し加減を調節できる「パワーメータールーレット」を採用。コースは「じっくりコース」、「どっぷりコース」の2つのコースを追加して全部で4種類になった。



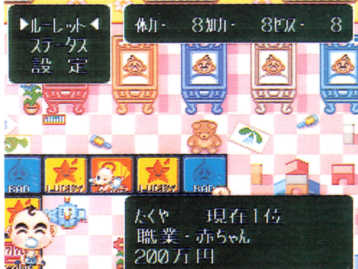
株や不動産に投資して資産を増やそう。株で大失敗する場合もあるが…



プレイヤーの顔のモンタージュパーツが改良され、種類も増えているのだ

新ルールはプレイヤーの好みで遊べる

今回は、星座の入力が可能でそれにちなんだイベントも用意されている。またゲーム中に分からないところがある場合は、天使がその部分を教えてくれる。



新たに追加された「じっくりコース」、「どっぷりコース」は赤ちゃんの時代から始まる

初期設定でゲーム中に天使のアドバイスを聞くかどうかを設定できる

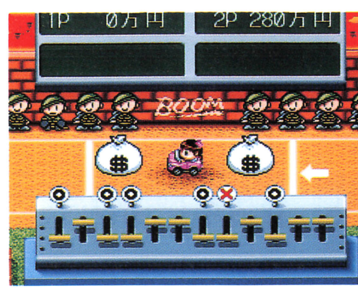


プレイヤーが星座を入力することで、天使が巻き起こす特殊なイベントが発生する

ルーレットは力加減を調節できる



練習すれば、自分の狙い通りの数字を出すのも夢ではないかもしれない



ゲームのマスに止まったときのミニゲームが4つの中から選べるようになった

©LINK RESEARCH CORP./MILTON BRADLEY COMPANY./TAKARA CO., LTD.

GB版の『原人』、3本すべてが遊べる

原人コレクション

13色対応 GB　バラエティ

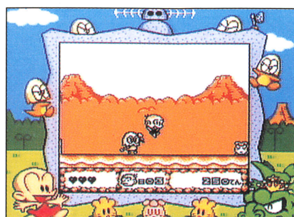
ハドソン
11月22日発売予定
3980円

8M

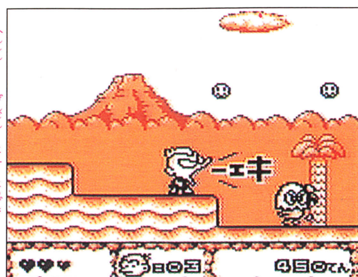
今まで発売された『GB原人』シリーズ3作品が1本のソフトにまとまったのが、このゲーム。ゲーム内容は特別変わらないが、GB版の『原人』をすべて遊ぶことができるのでお買得だ。またこのゲームも『ボンバーマンコレクション』、『桃太郎コレクション』と同様に特製のゲーム缶に入って発売されるぞ。

GB原人

ジャンプと頭突きを使って敵を倒していく、原始時代が舞台のアクションゲーム。骨つき肉を食べると、モヒカン頭でサングラスをかけた"スーパー原人"に変身する。さまざまな難関を乗り越えて宿敵キングタマゴドンIIIを退治しよう。



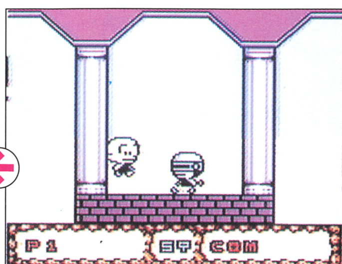
原人の長い冒険が始まった。外枠の画面の原人や恐竜たちがカワイイ



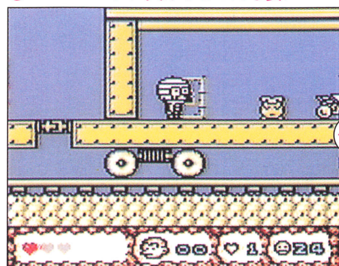
変身した原人は声で攻撃する

GB原人2

基本的には前作と変わらないが、原人の変身キャラクタが「盗人」、「食人」、「達人」の3種類に増えた。それぞれに特徴があり、「食人」は敵を食べてしまい、「達人」はジャンプ力が優れ、鍵のかかったドアは「盗人」でなければ開けられなかったりするのだ。



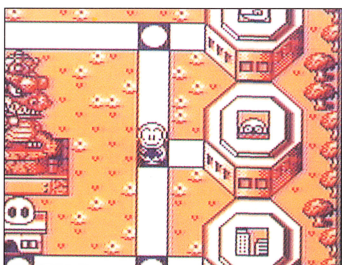
コンピュータと2本先取の押し相撲で対決



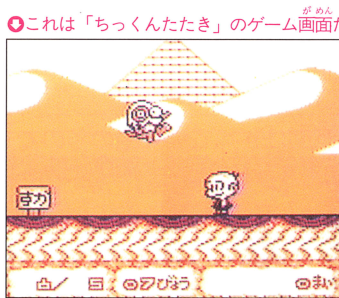
コンピュータに負けるとこんな姿に

GB原人ランド

6種類のミニゲームで構成されているアクションゲーム。原人のキャラクタを使い、アレンジされた「ブロックくずし」や「モグラたたき」など好きな順番に遊ぶことができる。また、原人の操作に慣れるために「じゅんびたいそう」という練習モードもついている。



6種類のアトラクションから選べるのだ



これは「ちっくんたたき」のゲーム画面だ

しんちゃんの妹が早くも登場するゾ！

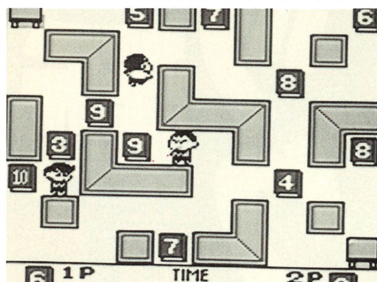
クレヨンしんちゃん（仮称）

13色対応 GB　バラエティ

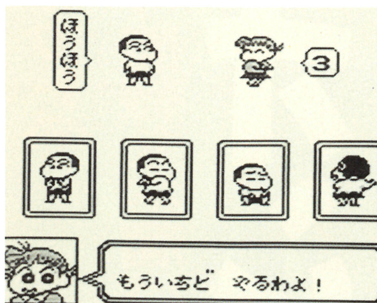
バンダイ
12月発売予定
価格未定

2M

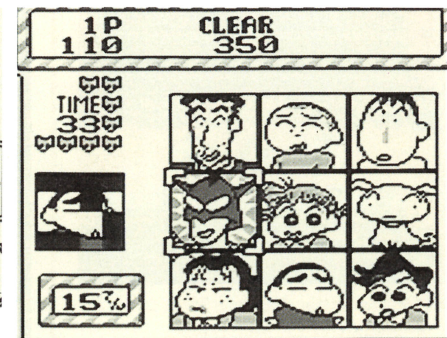
たくさんのミニゲームを集めた『クレヨンしんちゃん』シリーズのベスト盤的な最新作が登場。今回は、今まで発売されたソフトに収録されていたミニゲームを10種類セレクトし、更に新ゲームを4種類加えた計14種類が楽しめる。最も注目すべき点は、生まれたばかりのしんちゃんの妹がゲームに初登場することだ。どんな活躍をするか、今から楽しみだ。



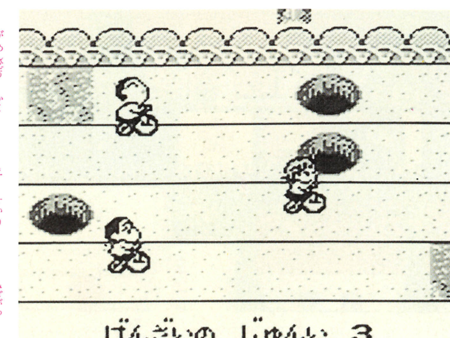
制限時間内に相手よりも早く本を集めよう



ネネちゃんの踊りを覚えてそのマネをしよう



画面左に隠された絵を推理して、右側のカードから同じ絵のカードを選ぶゲームだ



ボタンを連打して三輪車をこいでいこう。ダッシュゾーンを有効に使うのがポイント。

©HUDOSON SOFT・白井儀人／双葉社／シンエイ／テレビ朝日／BANDAI

スーパー二チブツマージャン4 基礎研究篇

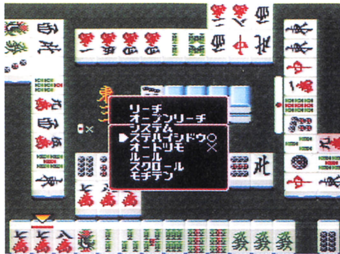
麻雀を基礎から学習して腕をあげろ

SFC 麻雀
日本物産
9月27日発売予定
7500円
8M

『スーパー二チブツマージャン』の第4弾が登場。今回は「大会モード」に4つのレベルがもうけられたので初心者は気軽にプレイでき、上級者は歯応えのある麻雀を楽しめるようになった。前作同様「麻雀セミナー」も用意されているので、麻雀の腕に自身のない人はまず、そこで勉強することもできるから安心。また対局人数は2〜4人と自由に選べ、「フリー対戦」モードでも楽しめるぞ。

ルール設定
食い断么 有り　倍役満 無し
南場不聴 連荘　赤五万子 無し
西入 有り　赤五筒子 無し
自摸平和 無し　赤五索子 無し
二盃口 二翻　ドボン 有り
オープン立直 無し　八連荘 有り
数え役満 有り　終了

◎細かいルール設定などもこのような画面で自分好みにそれぞれ決めることができる



◎ステハイシドウモードにしておけばなにを捨てるかを教えてくれる。初心者も安心だ

◎対局人数を4人に設定するとこんな感じで四人打ち麻雀になるのだ



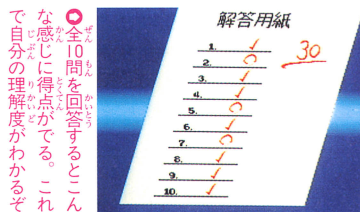
◎麻雀の勝負を始める前にまず自分の性別と顔のグラフィックを決めて相手に挑める。キミの好みの顔はあるかな

最初から
LESSON2 牌の組合せ方
LESSON3 組合せの方法
LESSON4 テンパイのかたち
LESSON5 入局手続き
LESSON6 開局手続き
LESSON7 ゲームの進め方
LESSON8 役について
麻雀検定試験
やめる


◎麻雀を基礎中の基礎から教えてもらえる

セミナーで勉強して大会で腕だめし

「麻雀セミナー」では麻雀の用具の説明からルール、役の作り方まで1から分かりやすく教えてくれる。麻雀の知識を試す問題も用意されているのでセミナーでの成果を確認できるのだ。また「大会モード」では相手を女子大生、大学生、社会人そしてプロ雀士の中から選べるので自分の腕にあった相手と大会にのぞめるぞ。

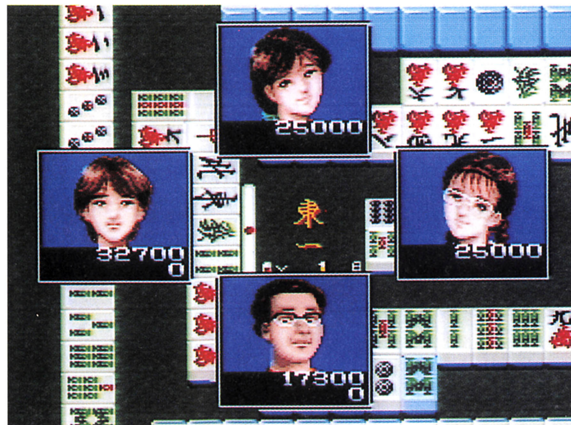


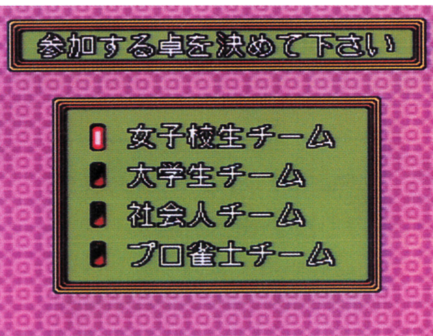
◎全10問を回答するとこんな感じに得点がでる。これで自分の理解度がわかるぞ

もうすこしがんばりましょう



◎これは麻雀セミナーの練習問題の画面だ。このような問題がほかにもたくさん用意されている


◎優勝への道のりはまだまだ長い。勝ち進んで最強の雀士をめざすのだ





◎◎これは大会モードの画面。4つある卓はレベルが異なり相手の強さも変わってくる

対局できる相手は16人＋α！

「フリー対戦」モードでは対局することのできる相手が16人用意されているが、実は17人目の雀士が「？」マークの下に隠れている。プレイヤーが倒した対局相手は白旗マークで表示され、16人すべての対局相手を打ち負かすと「？」マークのところに「謎の覆面美女」が現れ、彼女と1対1で対局することになるのだ。ちなみに勝負は半荘1回で決められる。


◎対局人数を2人にしてライバルと向かい合う。気になる相手を選んで対戦できる



◎さあ対局相手を選ぼう。最後の相手と勝負するには勝ち続けるしかないのだ

©Nihon Bussan Co.,Ltd

あの開発チームがプロデュース!?

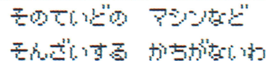
ミニ四駆GB レッツ&ゴー!!（仮称）

13色対応 GB
シミュレーションRPG
アスキー
発売日未定
価格未定
容量未定

GBポケットが発売されて、元気なGBのラインナップにミニ四駆が登場。しかも、あのGBのヒット作をプロデュースしたチームが作っているらしい、と聞いて期待しない訳にはいかないよね。

舞台となるのはもちろん、漫画「爆走兄弟レッツ&ゴー!!」の世界。登場する人物も烈や豪、土屋博士に大神博士、といったおなじみの面々のオンパレードだ！ 君がパーツを組み合わせてチューナップしたマシンが、これらのライバルや敵と勝負（バトル）ができるなんて今から考えただけでドキドキしちゃうよね。

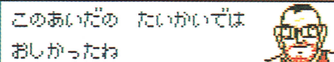
大神博士を倒せ



大神研究所でのバトルがまっているぞ

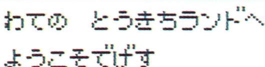
田宮模型全面協力によりデータは完璧！

佐上模型店でバッタリ、烈と会う。ここではパーツを購入することができるのかな



土屋研究所。やはり最新マシンはこの人の手から受け取ることになるのだろうか

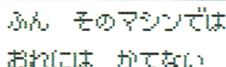
ライバルと勝負



お猿のマークの藤吉ランド。ここではやっぱ藤吉のスピンコブラと勝負するでゲス



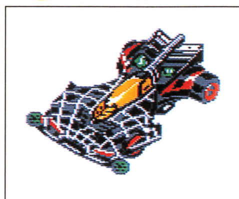
ZMC（リョウのマシン）はこの鉄心先生の山小屋から生まれた。山奥コースで豪と勝負！



リョウと次郎丸がよくテスト走行をしている屋外コース。ストレート重視

マシンに合ったベストチューニングを

現在、登場することが判明しているマシンはこの3台。サイクロン・レスティンガーは？

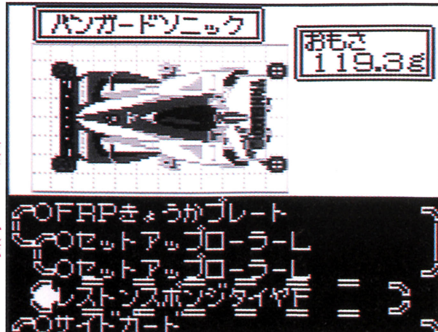




実際のパーツデータがインプットされている。自分が作ったマシンを走らせることも可能

G・U・Pをつけて通信対戦バトル

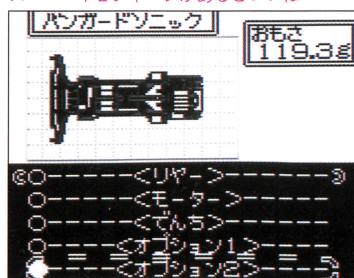
GBの正しい遊び方の1つに通信ケーブルを使っての対戦バトルがあるよね。このソフトでも通信対戦が可能となっている。それも、自分なりのG・U・P（グレード・アップ・パーツ）を付けたマシンで、友達とのバトル（レース）を楽しむことができるんだ。通信ケーブルを使ったた遊び方は他にもあるらしいぞ。続報を待て！



パーツをすべて選択すれば完成だ

重量も表示される。ボディの肉抜きで軽量化をはかりたいところだが、可能なのだろうか

シャーシを選択しパーツを組み込んでいく。スーパーTZシャーシがあるといいね



©こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／ASCII Corp.／Creatures inc.

トンキンハウスの5タイトルが1本に

スポーツ・コレクション

GB バラエティ

トンキンハウス
10月10日発売予定
3980円
8M

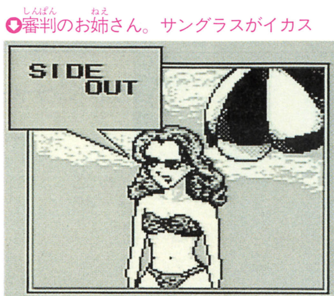
ゲームボーイで過去に発売された5タイトルが1本のソフトになって登場するぞ。『シーサイドバレー』、『ボクシング』、『ロードスター』、『サッカー』、『ドッジボーイ』とさまざまなジャンルのスポーツゲームがそろっていてまさに『スポーツ・コレクション』の名にふさわしい1本。全てのゲームが通信ケーブル対応なので友達と白熱した対戦プレイが楽しめる。



トンキンハウスのスポーツゲームが5タイトル。好きなゲームをプレイできる

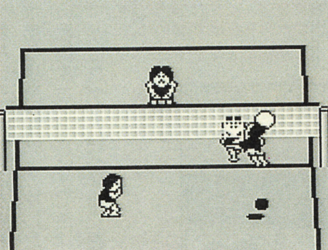
シーサイドバレー

海岸の砂浜を舞台に2on2で戦うオリンピック種目にもなったビーチバレーのゲームだ。選手は男子と女子が選べ、1ゲームのセット数も選択可能。通信対戦ケーブルをつなげば友達との2P対戦はもちろん1P、2P協力プレイも可能だ。

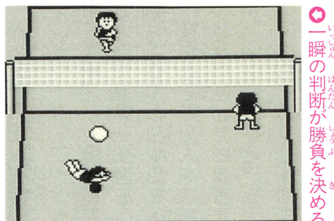


審判のお姉さん。サングラスがイカス

ナイスレシーヴ!



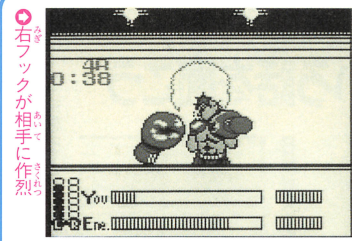
アタックを決める瞬間。ビーチバレーならではの2人対2人の熱い攻防戦



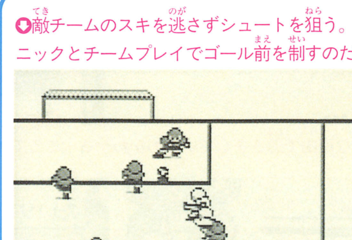
一瞬の判断が勝負を決める

ボクシング

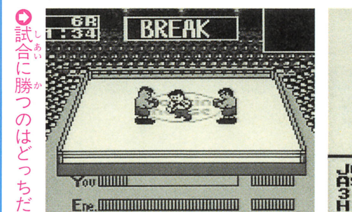
プレイヤーは6人の中から選手を選び、パワー、スピード、スタミナの3つの能力にポイントを振り分け、自分好みの選手に育てる。試合に勝つと能力ポイントが増える。



右フックが相手に作裂



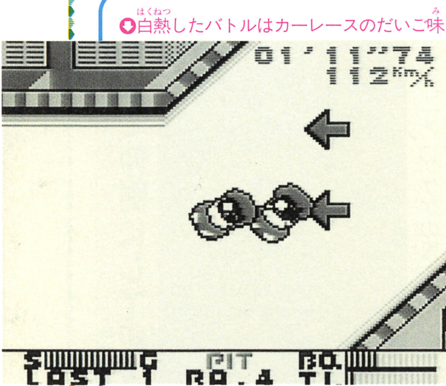
アジア・チャンプのジョー・イブキ。強そうだ



試合に勝つのはどっちだ

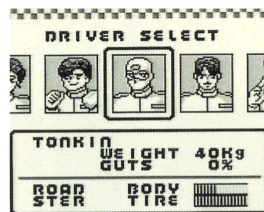
ロードスター

登場する6人のドライバーと車にはそれぞれに個性があり、その能力を生かすドライビングでポールポジションをねらう。チャンピオンを目指す"レース"と"トレーニング"2つのモードがある。



白熱したバトルはカーレースのだいご味

コーナーでドッグファイト



選ぶドライバーによって走りも変わってくる

サッカー

8カ国からチームを選び1回勝負の"デストマッチ"と世界一を目指す"ワールドカップ"の2つのモードで遊べ、フォーメーションも選択可能。

敵チームのスキを逃さずシュートを狙う。テクニックとチームプレイでゴール前を制すのだ

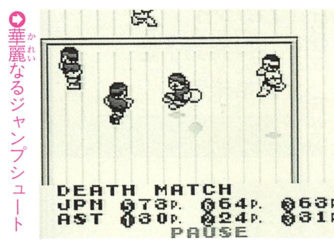
シュートチャンス!



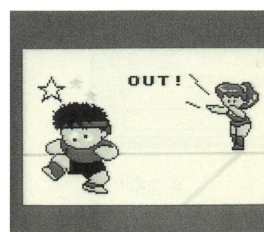
上から見たフィールド画面

ドッジボーイ

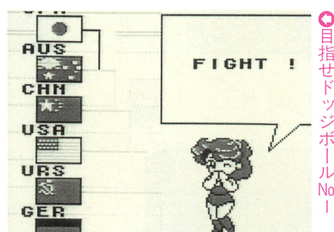
今や世界に通じる競技となったドッジボールのゲーム。制限時間内に生き残った人数の多い方が勝ち。どちらかが全滅するまで戦うデスマッチモードもある。6カ国の頂点を目指すのだ。



華麗なるジャンプシュート



トホホ…やられちゃった



目指せドッジボールNo.1

©TONKINHOUSE

プレイヤーしだいでエンディングが変化





ストーリーは地下遊園地から招待状が届いたことで展開していく

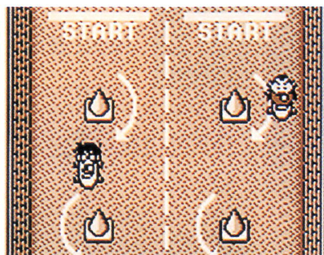
頭をフル回転させて事件を解決しろ!

名探偵コナン（仮称）

13色対応 GB アドベンチャー
バンダイ
12月発売予定
価格未定
2M

マンガやアニメでおなじみ「名探偵コナン」のアドベンチャーゲーム。プレイヤーは「コナン」となって事件を推理し、解決していく。聞き込みや現場を捜査をして、事件を解明するような証拠をみつけだし、推理をたて犯人を指名するとその状況に応じたさまざまなエンディングに変化する。シナリオは1つではなく、プレイヤーの行動によって違うシナリオになる。また、ミニゲームが隠れていて、ある場所に行って探したりすることによってプレイでき、一度プレイしたゲームは単独で遊べる。

ミニゲームもあるぞ!



「スケボーレースゲーム」。ほかにもいろんなゲームがある



どんな小さなことでも見逃さずに調べよう。それが捜査の基本だ

妖怪を仲間にして親玉妖怪を倒せ!

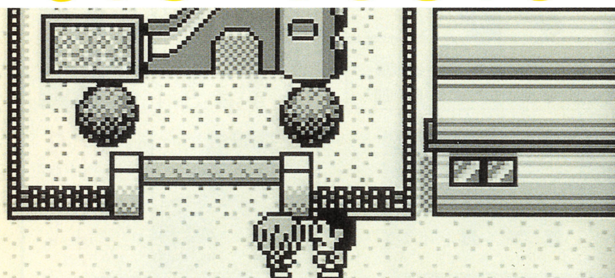
ゲゲゲの鬼太郎（仮称）

13色対応 GB RPG
バンダイ
12月発売予定
価格未定
2M

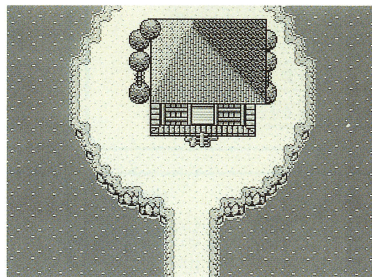
人気アニメ「ゲゲゲの鬼太郎」のRPG。特徴としては、悪さをしている妖怪を倒すか、説得して仲間にし、共に戦っていくというもの。プレイヤーは「鬼太郎」となり、妖怪が引き起こした事件を解決するため、人々から話を聞いて、真相を探る。シナリオは4つ用意されていて、各シナリオの親玉妖怪を退治することが目的。戦闘システムはオーソドックスなコマンド選択方式。その中に「特殊技」があり、妖怪個々の攻撃がある。ただし特殊技は「妖力」を消費し、なくなると使えないのだ。

また、仲間にした妖怪は「妖怪図鑑」に登録され、このモードで妖怪の詳しい情報がわかる。

町の人からいろいろ話を聞こう

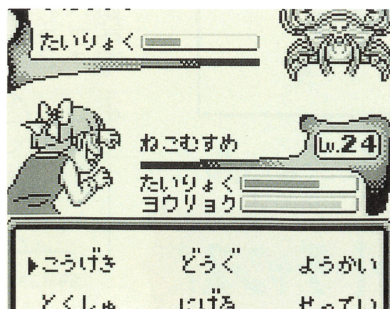


事件が明らかになるにつれ、妖怪がどんな理由で悪さをしているのかわかる

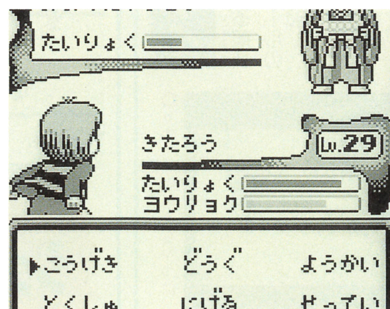


ゲームのスタート地点でもある「鬼太郎の家」。ここで体力の回復やセーブができるぞ

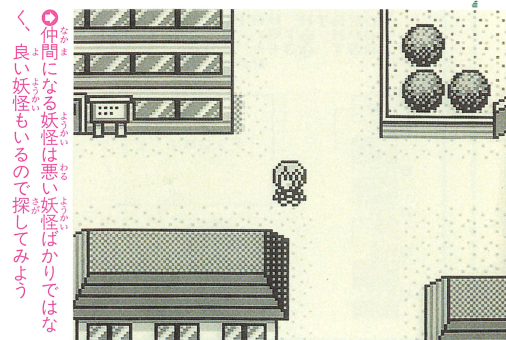
鬼太郎と仲間たちが戦うぞ!!



「特殊技」を駆使し、戦闘を優位にしよう!



悪さをしている妖怪でも改心させれば、仲間になる



仲間になる妖怪は悪い妖怪ばかりではなく、良い妖怪もいるので探してみよう

©青山剛昌／小学館／読売テレビ／TMS／BANDAI・水木プロ／東映動画／BANDAI

出展メーカー一覧

メーカー名	機種	ゲーム名
アクレイムジャパン	N64	テュロック:ダイナソーハンター
アスキー	SFC	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!
	GB	ミニ四駆GB レッツ&ゴー!(仮称)
アスミック	N64	未定
アテナ	N64	未定
イマジニア	N64	超空間ナイター プロ野球キング
	N64	未定
エニックス	未定	未定
エポック社	N64	ドラえもん(仮称)
エレクトロニック・アーツ・ビクター	N64	Jリーグライブ64
カプコン	未定	未定
カルチャーブレーン	SFC	忍たま乱太郎3
ケムコ	N64	ブレードアンドバレル
	GB	はじめてのおつかい(仮称)
ココナッツジャパンエンターテイメント	GB	パチ夫くんゲームギャラリー
光栄	N64	未定
コナミ	N64	がんばれゴエモン5
	N64	実況ゴルフトーナメント97(仮称)
	N64	実況Jリーグ パーフェクトストライカー
	N64	実況パワフルプロ野球4
	N64	麻雀MASTER
コンパイル	SFC	す〜ぱ〜ぷよぷよ通リミックス
サミー工業	SFC	実戦パチスロ必勝法TWIN
J・ウィング	GB	ミニ4ボーイ(仮称)
セタ	N64	栄光のセント・アンドリューズ(仮称)
	N64	レブ・リミッド(仮称)
	N64	ワイルドチョッパーズ
T&Eソフト	N64	Cu-On-Pa
トミー	GB	未定
日本システムサプライ	N64	カメレオンキッド(仮称)
ハドソン	N64	未定
	GB	原人コレクション
バンダイ	未定	未定
バンプレスト	SFC	同級生2
	SFC	ドラゴンナイト4
パック・イン・ビデオ	N64	未定
ビデオシステム	N64	KSW-1(仮称)
	N64	麻雀(仮称)
ヒューマン	N64	ヒューマングランプリ In Formula 1
ボトムアップ	N64	未定

ファミコンスペースワールド'96 出展メーカー最新情報

今年も「ファミコンスペースワールド'96」が11月23、24日に千葉県の幕張メッセで開催される。これは、初心会(任天堂の製品を扱う卸売業社の組織)と任天堂、ソフトメーカーが一般のユーザーを対象にした新作ソフトの展示会。今回出展するメーカーは任天堂をふくめ全部で29社。一番の目玉と期待されている"64DD"だが、任天堂は「公開する予定です」とのコメントだ。『マリオカート64』や『スターフォックス64』など、年内発売を予定しているN64のソフトが多いだけにぜひとも注目したい。入場は無料だが、入場券がないと入れないので注意。具体的な入場券の配付方法は検討中とのこと。ただし、人数制限があるので、ゲームショップでの配付はない。

数々のサードパーティがN64参入を表明!

今回のファミコンスペースワールドでは、多くのサードパーティがN64の参入を表明している。タイトルは未定、ノーコメントというメーカーが多いが、いずれのメーカーも近いうちにタイトル発表するとのこと。また、すでにタイトルを発表しているメーカーの中には「開発が間に合えば新たなタイトルを発表するかも」といった喜ばしいコメントを入手した。

開催要項

日時:11月23日(土)~24日(日) 午前9時~午後5時
会場:千葉県・幕張メッセ(日本コンベンションセンター国際展示場1号館)
交通アクセス:JR京葉線「海浜幕張駅」下車徒歩5分
JR総武線、京成線「本郷幕張駅」下車、幕張メッセまたは海浜幕張行きバスで約15分
入場券:一般ユーザーを対象とし、ハガキでの応募抽選による当選者のみ発送(入場無料)。ゲームショップなど店頭での入場券の配付は無し。1日約8000人を招待する予定
出展メーカー数:任天堂をふくむ全29社
ソフトプレゼント:希望するソフトを訪れたユーザーに抽選で300本プレゼント予定
※具体的な告知は任天堂から9月中旬以降に発表予定



●基本的には「ゲームボーイポケット」と同じ。輝くシルバーボディを友達に自慢しちゃう!?

渋く輝くシルバーボディ!

緊急NEWS ゲームボーイポケット"シルバー"発売決定!

「ゲームボーイポケット」が売り切れで買えないという人に朗報。本体色がシルバーの「~ポケット」が発売されるんだ。気になる発売日は10月19日(土)、価格は7800円(税別)。「~ポケット」より1000円高いが、これは特製のプラスチックケースが付いているからだ。今のうちにお店に予約して買い逃しのないように。

©Nintendo

NEW RELEASE INFORMATION 新作(しんさく)ゲームカレンダー

9月20日	マジカルドロップ2	データイースト	7800円
27日	Parlor！ Mini3	日本テレネット	4900円
	スーパーニチブツマージャン４ 基礎研究篇	日本物産	7500円
	モンスタニア	パック・イン・ビデオ	7800円
	〔ST〕SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記	バンダイ	3980円
	〔ST〕SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記	バンダイ	3980円
	〔ST〕クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン	バンダイ	3980円
	〔ST〕美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2	バンダイ	3980円
下旬	ストリートファイターZERO2	カプコン	7800円
10月4日	マーヴル・スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム	カプコン	7800円
	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	9800円
18日	サラブレッドブリーダーⅢ	ヘクト	8200円
25日	タワードリーム	アスキー	未定
11月未定	スーパー人生ゲーム３	タカラ	7800円
	Parlor！ Mini4	日本テレネット	5800円
	同級生2	バンプレスト	7980円
	ドラゴンナイト4	バンプレスト	7980円
12月6日	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ＆ゴー！	アスキー	9500円
20日	忍たま乱太郎3	カルチャーブレーン	未定
'97年3月未定	忍たま乱太郎 スポーツ（仮称）	カルチャーブレーン	6980円
発売日未定	義経伝説	アスキー	未定
	G・O・D	イマジニア	未定
	あかずの間	ヴィジット	未定
	クーリー スカンク	ヴィジット	未定
	スーパーファミコン ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	エニックス	未定
	勾玉伝説	エニックス	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	カプコン	未定
	ピノキオ	カプコン	未定
	ああっ女神さまっ	ケイエスエス	未定
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパン	9980円
	実戦パチスロ必勝法ＴＷＩＮ	サミー工業	未定
	サウンドファンタジー	任天堂	未定
	マーヴェラス（仮称）	任天堂	未定
	ボンバーマンビーダマン（仮称）	ハドソン	未定
	リングにかけろ	メサイヤ	未定

ゲームボーイ

9月13日	〔13色〕スーパーチャイニーズランド 1・2・3'	カルチャーブレーン	3980円
23日	ストリートレーサー	UBIソフト	4980円
10月10日	スポーツコレクション	トンキンハウス	3980円
11日	〔13色〕SD飛龍の拳外伝Ⅱ	カルチャーブレーン	4200円
未定	〔13色〕パズル 忍たま乱太郎（仮称）	カルチャーブレーン	未定
	〔13色〕不思議のダンジョン 風来のシレンGB －月影村の怪物－	チュンソフト	3900円

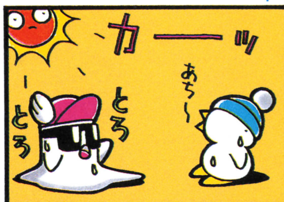
ニンテンドウ64

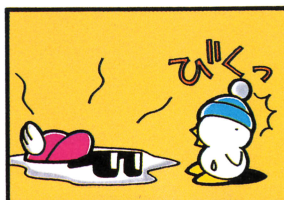
9月27日	ウェーブレース64	任天堂	9800円
未定	Cu-On-Pa	T&Eソフト	未定
10月未定	スターウォーズ ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～	任天堂	9800円
	テトリスフィアー（仮称）	任天堂	9800円
11月未定	ゴールデンアイ007	任天堂	9800円
	ブラストコープス（仮称）	任天堂	9800円
	ボディハーベスト（仮称）	任天堂	9800円
	マリオカート64	任天堂	9800円
12月未定	テュロック：ダイナソーハンター	アクレイムジャパン	未定
	ブレードアンドバレル	ケムコ	未定
	エフゼロ64	任天堂	9800円
	カービィのエアライド（仮称）	任天堂	9800円
	クライマー（仮称）	任天堂	9800円
	ゴルフ（仮称）	任天堂	9800円
	スターフォックス64	任天堂	9800円
	バギーブギー（仮称）	任天堂	9800円
	ヨッシーアイランド64	任天堂	9800円
発売日未定	Ｊリーグライブ64	ＥＡＶ	未定
	ダイナマイトサッカー（仮称）	イマジニア	未定
	超空間ナイター プロ野球キング	イマジニア	未定
	マルチレーシング（仮称）	イマジニア	未定
	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット	エニックス	未定
	ドラえもん（仮称）	エポック社	未定
	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府の踊り～	コナミ	未定
	実況ゴルフトーナメント97（仮称）	コナミ	未定
	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球４	コナミ	未定
	麻雀MASTER	コナミ	未定
	栄光のセント・アンドリュース（仮称）	セタ	未定
	レブ・リミット（仮称）	セタ	未定
	ワイルドチョッパーズ	セタ	未定
	カメレオン・キッド	日本システムサプライ	未定
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG2	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿（仮称）	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	ハドソン	未定
	パワーリーグ64（仮称）	ハドソン	未定
	ボンバーマン64（仮称）	ハドソン	未定
	ＸＳＷ－１（仮称）	ビデオシステム	未定
	麻雀（仮称）	ビデオシステム	未定
	ヒューマングランプリ In Formula1	ヒューマン	未定

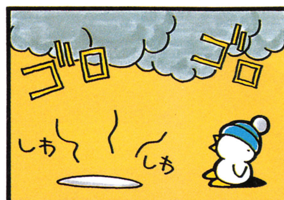
スーパーファミコン

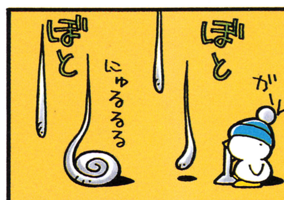
9月13日	実況パワープロレスリング'96	コナミ	7980円
	ペブルビーチの波濤New	T&Eソフト	8000円
20日	ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～	アスキー	8000円

すごいへべれけ byうっちー









ファミマガ64 次号予告

ユーザー待望2ヵ月ぶりのN64新作『ウェーブレース64』。編集部イチ押しのこのソフトを、総力を挙げ特大付録でお届けする。『ワンダープロジェクトJ2』、『レブ・リミット』など期待作目白押し。SFCは『ドラクエⅢ』続報&『ストZERO2』攻略で勝負!!

1996 No.7・8合併号 10月4・18日号

9月20日発売

カレンダー早耳情報

●EAVから、ポリゴンのJリーグ選手が活躍するニンテンドウ64の3Dサッカーゲーム『Jリーグライブ64』のタイトルが発表された。

●サミー工業が開発している実機のパチスロで遊べる『実戦パチスロ必勝法』シリーズの最新作、『実戦パチスロ必勝法TWIN』が発売される。本作には、まだ未発表の実機も入っているらしいぞ。

●バスフィッシングを題材にしたゲームで知られているスターフィッシュから、GBの釣りゲーム『スーパーブラックバスPocket』が発売される。

●ニンテンドウ64でタイトルが予定されていたビデオシステムの『シューティング（仮称）』のタイトルが、『XSW-1（仮称）』に変更された。

●ケムコからGBの最新作『はじめてのおつかい（仮称）』が発売される。

11月22日	〔13色〕原人コレクション	ハドソン	3980円
12月10日	〔13色〕スーパーブラックバスPocket	スターフィッシュ	4980円
未定	〔13色〕はじめてのおつかい（仮称）	ケムコ	未定
	ミニ4ボーイ（仮称）	J・ウィング	未定
	〔13色〕ゲゲゲの鬼太郎（仮称）	バンダイ	未定
発売日未定	パチ夫くんゲームギャラリー	ココナッツジャパン	未定
	〔13色〕ミニ四駆GB レッツ&ゴー!!（仮称）	アスキー	未定
	〔13色〕バーチャル飛龍の拳GB（仮称）	カルチャーブレーン	未定
	〔13色〕クレヨンしんちゃん（仮称）	バンダイ	未定
	〔13色〕名探偵コナン（仮称）	バンダイ	未定

バーチャルボーイ

発売日未定	ドラえもん	エポック社	未定
	スターシード	ココナッツジャパン	5800円
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパン	5800円
	アウト オブ ザ デスマウント（仮称）	J・ウィング	未定
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バウンド・ハイ	任天堂	未定
	バーチャルダブル役満	バップ	未定
	ヴァーチャル・ガンマン	ビクターエンタテインメント	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	未定

ゲーム機本体・周辺機器

10月19日	ゲームボーイポケット（シルバー）	任天堂	7800円

再発売

<スーパーファミコン>

8月9日	バスマスターズクラシック	アルトロン	11800円
	スペースインベーダー〜ザ・オリジナルゲーム〜	タイトー	4980円
8月30日	シムシティJr.	イマジニア	8200円
中旬	魔装機神	バンプレスト	7800円

カレンダーの見方

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月28日	スーパーファミマガ64DX	TIM	9800円

●青字は初登場、赤字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。●タイトルの前に〔13色〕とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応、〔ST〕とあるのはスーファミターボ専用カートリッジです。

こんどのファンタにゃ、勝てないぜ。

NEW Fanta

ファンタ®の応募シールでNINTENDO®64が当たる!

Aコース 【応募シール15枚】ゲーム機本体 （毎月抽選で全国150名様）
Bコース 【応募シール5枚】ゲームソフト （毎月抽選で全国1,500名様）

ゲームソフトについては右記のファンタTVゲームダイヤルで確認し、必ず希望ソフト名をご記入ください。

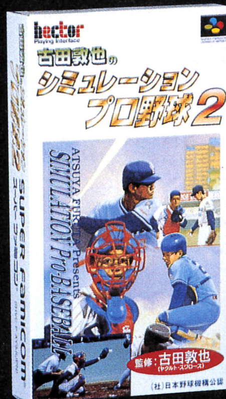
●応募方法
ファンタ製品についている応募シールをご希望のコースの規定枚数分集め、市販のハガキに応募シールをしっかりと貼ってご応募ください。ご応募の場合は郵便番号、住所、氏名、年令、職業、電話番号、性別、希望賞品（Bコースの場合は希望ソフト名）を裏面に必ず明記してください。お一人様何通でもご応募いただけますが、1通につき1口に限らせていただきます。
●抽選／毎月月末を締切とし、翌月の上旬に抽選を行います。
●当選発表／賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。
●応募先／〒149-31 東京中央郵便局 「ファンタ NINTENDO64プレゼント」係
●応募締切／1996年12月31日(火)(当日消印有効)
下記地域では、1996年8月31日(土)(当日消印有効)となります。
(東京、神奈川、千葉、埼玉、栃木、群馬、茨城、新潟、静岡、山梨)
●対象製品／応募シールのついている全ファンタ製品
(一部対象外の製品もあります。)



ファンタ®TVゲームダイヤル

札幌	011-261-6464	大阪	06-373-6464
仙台	022-261-6464	広島	082-264-2264
東京	03-3829-0064	福岡	092-262-8864
名古屋	052-962-6475		

※電話番号をよくご確認のうえ、おかけください。



好評発売中!!

希望小売価格
8,000円
（税別）

敦也の
レーションプロ野球2

384名の選手が実名で登場!!　各選手のデータ分析を行ったのは球界一の名捕手、古田敦也選手だ!!



10月18日発売!!
競走馬育成シミュレーションゲーム
サラブレッドブリーダーIII
スーパーファミコン®
希望小売価格 8,200円（税別）

©HECT 1996
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

株式会社 ヘクト
〒171 東京都豊島区高松1-11-16 西池袋フジタビル
PHONE 03-3956-2719 FAX. 03-3956-7002



スーパーファミコン

古田敦
シミュレ

監修：古田敦也（ヤクルト・スワローズ）

（社）日本野球機構公認

もう、プロ野球中継では満足できない!!

hector
Playing Interface

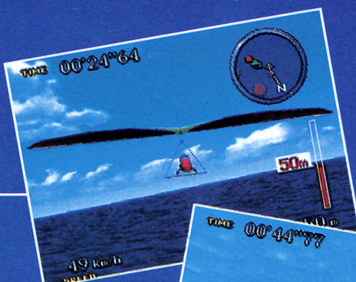
ファミマガ64
1996 9月20日号 NO.6
第3種郵便物認可 平成8年9月20日発行 第12巻第16号(通巻255号)
発行人/山森 尚 編集人/山本直人
発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8633 編集/☎03(3573)8601 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8613
発売 ㈱徳間書店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111(代)
特別定価590円 (本体573円)

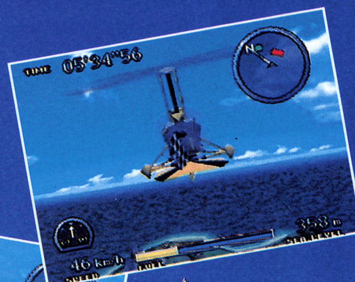
Nintendo



NINTENDO 64 対応ソフト
パイロットウイングス
PILOTWINGS 64
スカイスポーツ・シミュレーション

風にのって自由気ままに大空を飛び続けることができる
ハンググライダー

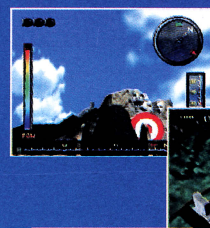




強力なエンジンとプロペラで、風をきるスピード感が存分に味わえる
ジャイロコプター

背中のツインポッドによって、フワフワと自由自在に飛びまわれる
ロケットベルト

★まだまだあるウルトラ競技★


驚異の人間大砲
キャノンボール


大空へダイブ
スカイダイビング


空高くジャンプ
ジャンブルホッパー

好評発売中
メーカー希望小売価格
9,800円(税別)
バックアップ機能付き





任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)376-3355 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144
インターネットの任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
©1996 Nintendo/Paradigm Simulation, Inc.
N および NINTENDO64 は任天堂の商標です

雑誌 27713—9／20 © Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1027713090592

